PLANETstation

REVISTA INDEPENDIENTE 100% PLAYSTATION™ Y PS2™

DESCUBRE EL LADO OSCURO DE PS ONE

ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE

¿EL SUCESOR DE RESIDENT EVIL?

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

ARTE EN MOVIMIENTO

GUÍA STAR WARS: STARFIGHTER

TODAS LAS MISIONES AL DETALLE

CRAZY TAXI

EL PRIMER JUEGO DE SEGA LLEGA A PS2

¡¡SORTEAMOS!! 30 JUEGOS EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS

NÚMERO 33 | 495 PTAS. 2,95 EUROS



editorial aurum



GUÍA FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX
DESCUBRE QUÉ OCULTAN LAS SUGERENTES HANA Y RAIN



EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS
EL ÉXITO DE LA GRAN PANTALLA VA DIRECTO A LA PEQUEÑA DE SONY



REPORTAJE E3 2001
MÁS DE 40 ROMPEDORAS SÚPER NOVEDADES COMENTADAS

LARA CROFT
TOMB
RAIDER

MUTUAL FILM COMPANY

LG PRODUCTIONS

ESTRENO 22 DE JUNIO

united international pictures

TOMBRAIDERMOVIE.COM
TOMBRAIDER.NAVEGALIA.COM

El personaje de PlayStation® ahora en carne y hueso en la gran pantalla.

Envíanos tu entrada de cine, de la película "Lara Croft: Tomb Raider" al apartado de correos 23183 Madrid 28080, antes del 31 de Octubre y participa en el sorteo de 10 PlayStation 2: la mejor consola de videojuegos de la historia, donde además puedes ver películas en DVD con la máxima calidad.



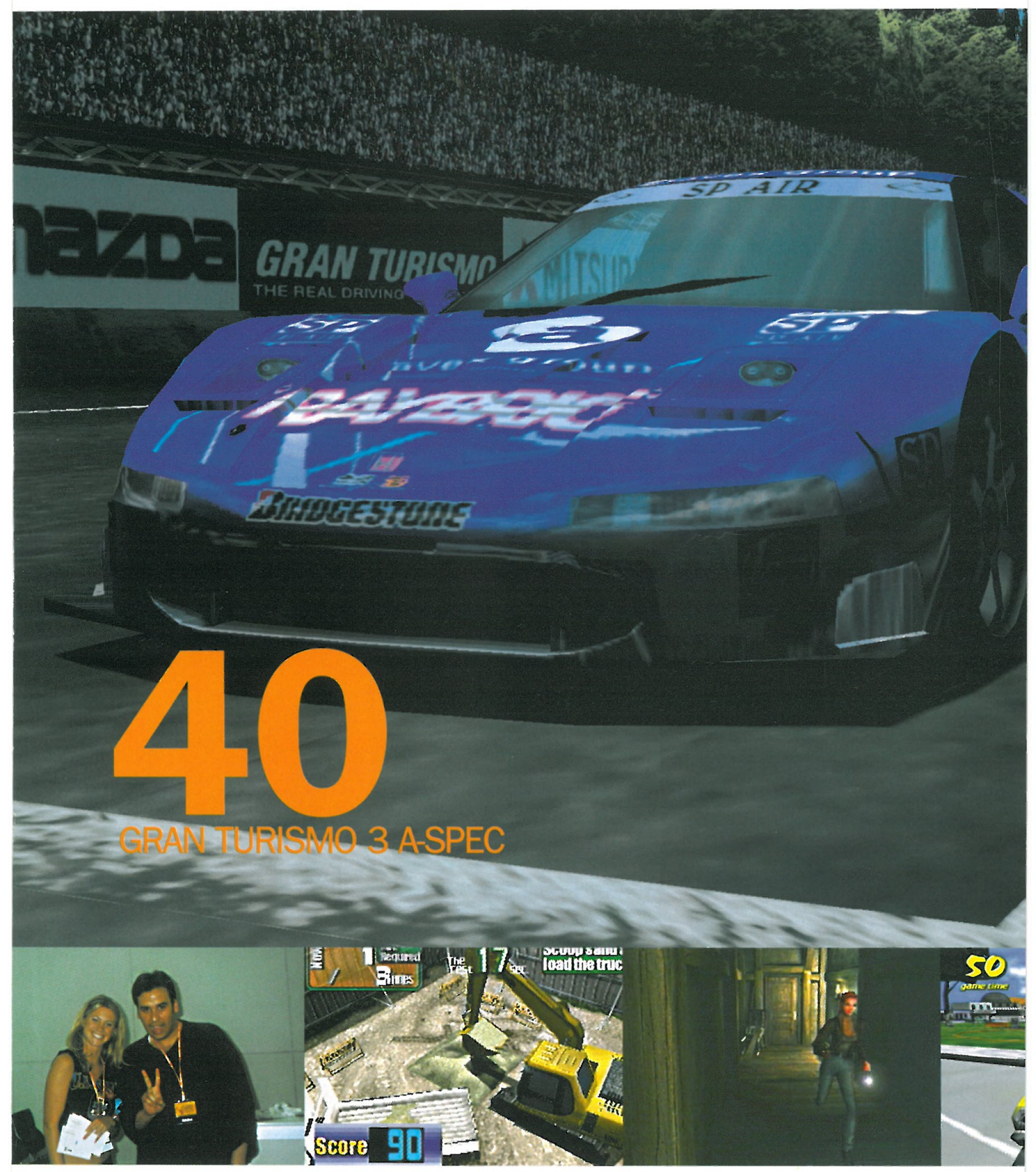


PLANETSTATION 33 JULIO 2001
Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L. Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Barcelona Tel.: 93 630 68 82 Fax: 93 652 45 25 E-mail: planet@intercom.es ed.aurum@bcn.servicom.es
Bajo licencia en lengua castellana de Play, propiedad de Paragon Publishing Ltd. © Edición castellana Editorial Aurum, S.L.

EDITORA Katharina Stock **ADMINISTRACIÓN** Montse Prieto **PRODUCCIÓN** Hans L. Kötz **DIRECCIÓN DE ARTE** Ibón Zugasti | **DIRECTOR** Víctor Carrera **JEFE DE REDACCIÓN** Óliver Méndez **DISEÑO GRÁFICO** Àlex Ortega
COLABORADORES Manel Calpe, Tonio L. Alarcón, Nacho Fernández (redacción), Eduardo Rodríguez (Corresponsal en Japón), Jemima Sapiña (maquetación) **TRADUCTOR** Carles Sierra **FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID** Juan Espantaleón
PUBLICIDAD BARCELONA: Marta Romagosa C/Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Tel.: 93 630 68 82 / 93 630 74 06 Fax: 93 652 45 25 E-mail: ed.aurum@retemail.es MADRID: Alfredo López Tel.: 91 304 95 46 alfredo_aurum@yahoo.es
Rufino González, 26 28037 Madrid | **DISTRIBUCIÓN** Comercial Atheneum, S.A. Tel. 93 654 40 61 Fax. 93 640 13 43 E-mail: direc.bcn@atheneum.com www.atheneum.com | **FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA** Fepsa 93 238 04 37 | **IMPRESIÓN** Rotographik - Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona) Tel. 93 415 07 99 Depósito legal: D.L.B 30072-98 PlayStation es una marca registrada propiedad de SonyComputer Entertainment **SOLICITADO EL CONTROL OJD**

Ir a la feria E3 de Los Ángeles siempre permite observar qué se cuece en la industria del videojuego con unos meses de adelanto. Lo que hemos visto este año es la clarísima consolidación de la PlayStation 2, cuyo catálogo de juegos está a punto de dar un vuelco de calidad considerable. Si no nos creéis, leed con atención las 20 páginas que os tenemos preparadas del evento y encontraréis un montón de títulos que se perfilan como futuros bombazos. Y para los que quieran saborear videojuegos ya mismo aprovechando el tiempo libre veraniego, hemos preparado unos completos artículos sobre dos títulos más que recomendables que ya están a la venta: *Alone In The Dark: The New Nightmare* (emociones fuertes para los más talluditos) y *El Emperador y Sus Locuras* (para que disfruten los peques).

Planet@intercom.es


GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING
SP AIR
BRIDGESTONE
Score 90
load the truc
50
game time



64 CRAZY TAXI 68 UNREAL TOURNAMENT

SONY Y SEGA SE ALÍAN PARA EL JUEGO ONLINE

LA PRIMERA OBRA QUE PODRÁN COMPARTIR DREAMCAST Y PS2 SERÁ *GURU GURU ONSEN 2*, UNA RECOPILACIÓN DE JUEGOS DE MESA PARA JUGAR A TRAVÉS DE INTERNET

Sega Japón ha anunciado que está trabajando conjuntamente con Sony para desarrollar la posibilidad de jugar on-line entre la PS2 y la Dreamcast, así como la capacidad de compartir recursos de la red de redes. De hecho, dentro de esta estrategia también estarán incluidos los usuarios de PC, tal y como hiciera Sega con su versión para Dreamcast de *Quake III Arena* (con la que, recordemos, podían jugar usuarios de la consola de Sega contra *peceros*).

El primer juego escogido para explotar esta conexión es *Guru Guru Onsen 2*, la secuela de un notable éxito de Dreamcast en Japón (alcanzó los 3 millones y medio de usuarios) que en nuestro país se llamó *Planet Ring* y que consiste en una serie de juegos de mesa que pueden jugarse en línea, entre los que se encuentran el *UNO* y el *Mahjong*. Para realizar esta segunda parte, Sega tuvo en cuenta la opinión de unos 4.000 fans para decidir los juegos que iba a incluir en él. La versión para Dreamcast aparecerá en agosto, mientras que las adaptaciones para PS2 y para PC lo harán a finales de año. Para entonces se espera que sea totalmente posible que los usuarios de las tres plataformas puedan jugar juntos.



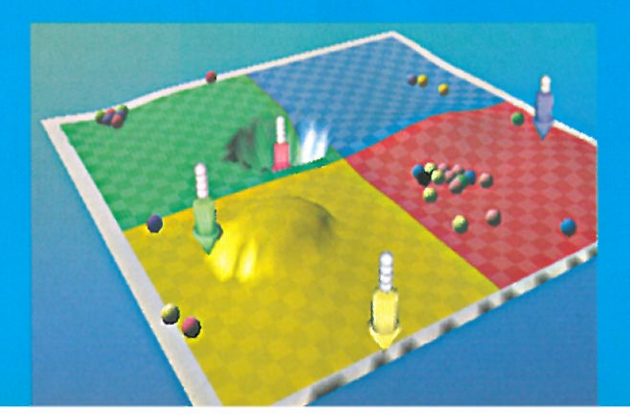


Pero la cosa no se queda ahí. Sega también ha anunciado un par de títulos más que utilizarán esta alianza para el juego en línea: uno de los simuladores de carreras de caballos que tanto gustan en Japón, *Derby Owners Club Online*, y la expansión de su popular juego de enfrentamientos aéreos *Aero Dancing i*. Hay rumores de que tanto los juegos de deportes de Sega Sports como la popular saga *Sakura Wars* también están incluidos en esta estrategia, pero de momento no hay nada confirmado.

EL PRIMER PASO DE SEGA HA SIDO CREAR UNA COMUNIDAD VIRTUAL LLAMADA OPEN DICE, EN LA QUE LOS USUARIOS DE DISTINTAS PLATAFORMAS COMPARTIRÁN UN PARQUE TEMÁTICO

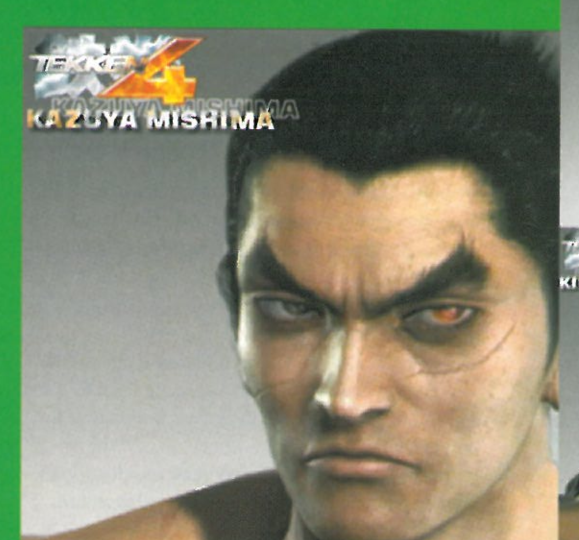
De momento, el primer paso que ha dado Sega para apoyar esta interesantísima iniciativa es crear una comunidad llamada *Open Dice*, que ya tiene su propio espacio en Internet y que permitirá que los usuarios de varias plataformas distintas compartan un mismo servidor para disfrutar de un parque temático virtual sin problemas de compatibilidad. Este proyecto todavía es eso, un proyecto, pero poco a poco parece que va tomando forma.

Sega también ha realizado acercamientos a otras plataformas como X-box y GameCube para incluirlas dentro de esta revolucionaria idea. Pero parece que, de momento, ni la empresa de Bill Gates ni Nintendo han respondido a su sugerencia, por lo que de sólo PlayStation 2 estará incluida dentro de esta estrategia internauta. Una iniciativa que, de salir bien, podría darle un extraño giro a los tradicionales y entrañables enfrentamientos entre los poseedores de consolas diferentes.



SE ACERCA *TEKKEN 4*

Después de esa especie de *pseudosecuela / DreamMatch* que fue *Tekken Tag Tournament*, Namco está preparando la auténtica cuarta parte de la saga (aunque en realidad sea el quinto juego), cuya versión para PS2 ha sido confirmada oficialmente. Según parece, este nuevo *beat'em-up* poligonal estará situado cronológicamente dos años después de *Tekken 3*, y retomará los combates uno contra uno de este título... así que ya podemos ir olvidándonos de las luchas por grupos con las que disfrutamos en el anterior *Tekken*. Además, esta vez las zonas donde se disputarán los combates tendrán una extensión limitada, para lo que se han incluido algo llamado '*walls*' (que con toda seguridad será literalmente eso, 'paredes' que delimitan el escenario). En el E3 de este año, del que este mes tenéis un maravilloso reportaje en esta revista, se pasó un corto trailer del juego en el que se podía observar un nuevo luchador llamado Steve Fox (anteriormente conocido como Dean Earwicker) del que de momento no se sabe nada más que el nombre. Otros personajes conocidos que también aparecen en ese vídeo son Marshall Law, King, Ling Xiaoyu, Hwoarang, Paul y Kazuya Mishima. De momento la *coin-up* aparecerá en los salones recreativos japoneses a finales de este año, mientras que la versión para PS2 tendrá que esperar un tiempecito más.





ACTUALIDAD



CAÑA PARA LA X-BOX

En una entrevista para el diario económico *Financial Times*, el vicepresidente de Sony Computer Entertainment y creador de la Playstation, Ken Kutaragi, dio una opinión radicalmente negativa de la Xbox. Kutaragi dijo que la consola de Microsoft "estaba acabada incluso antes de haber comenzado. No tienen juegos, y las cadenas de tiendas americanas ya están decepcionadas". La opinión del mandamás de Sony se refuerza con las declaraciones de desarrolladores occidentales como Electronic Arts o Infogrames, que se quejaron por la tardanza de la llegada de los *kits* de desarrollo finalizados de X-Box. EA llegó a sugerir que quizá Microsoft tendría que retrasar la salida de su consola por la falta de juegos, e Infogrames señaló que la nueva obra de Bill Gates está ahora mismo "en un punto muerto". No obstante el jefe de operaciones de X-Box, Robbie Bach, señaló que su empresa conoce todos esos problemas y que esperan solucionarlos lo antes posible. Parece que ni todo el dinero de Bill Gates puede ahorrarle los problemas a su consola.

UN *GRANDIA* PARA LOS RPGS

Enix, empresa creadora de toda la saga *Dragon Quest*, ha invertido 99,2 millones de yenes (unos 160 millones de pesetas) en la compra de acciones de Game Arts para financiar el desarrollo de una nueva entrega de *Grandia* para PS2. Esta nueva entrega lleva de momento el título de *Grandia X*. Atendiendo a su título, probablemente ésta no sea una secuela ordinaria del juego anterior. Se rumorea que podría contar con funciones on-line, y saldrá a la venta en Japón aproximadamente en primavera de 2002. Enix se encargará de la distribución del juego, así como de la conversión para la negra de Sony del magnífico *Grandia 2* que Game Arts programó para Dreamcast (y que saldrá un poco antes que su secuela, en invierno de este mismo año). Esta alianza económica resulta un auténtico balón de oxígeno para Game Arts, que estaba pasando un importante bache económico, y que gracias a la ayuda de Enix podrá seguir ofreciéndonos unos cuantos magníficos RPGs más.



BREVES

100.000 VOLUNTARIOS PARA *MGS2*

La campaña que inició Konami para elegir los nombres de los soldados de *Metal Gear Solid 2* entre los que enviaran sus datos a la web oficial de la compañía (http://www.kcej.com) ha superado ya ampliamente las 100.000 inscripciones. La promoción termina el 30 de junio, y se espera que al mes siguiente ya estén escogidos los candidatos a ser abatidos por Solid Snake.

UN MANDO QUE PROVOCARÁ ESPASMOS

La empresa Mad Catz está trabajando en un nuevo controlador para Playstation 2 que llevará el nombre de Bioforce y que proporcionará al jugador calambres eléctricos. La idea es que, a través de unos electrodos conectados al antebrazo del usuario, unas descargas de 16 miliamperios provoquen espasmos en los músculos del jugador. Sus inventores dicen que será ideal para los *beat'em-ups*.

RALLY A LA VISTA

La PlayStation 2 estuvo presente en el Salón Internacional del Automóvil de Barcelona celebrado el pasado mes de mayo. En el certamen se presentaron varios títulos de la consola, destacando por encima de todos el esperado *World Rally Championship*. Aunque la versión de juego expuesta es aún muy temprana, el público ya pudo jugar con un título que se ha hecho en exclusiva con la licencia oficial del campeonato de *rallies*. *PlanetStation* estuvo allí para verlo y apreciar que, aunque al juego le falta mucho para estar acabado, posee los mejores escenarios del género.

LINUX PARA LAS DOS PLAYSTATION

Una compañía checa llamada Blokman Trading s.r.o. está trabajando en una versión del sistema operativo Linux 2.4 diseñada para funcionar en las dos consolas de Sony. Se espera que la versión definitiva aparezca en octubre, pero de momento cualquier usuario puede bajarse de la web de la compañía (http://www.runix.ru) una versión *alpha*. La intención de la empresa es convertir así las PlayStation en ordenadores de bajo precio.



EL FUROR DEL DRAGÓN

Planeta DeAgostini y Empire lanzarán el próximo mes de septiembre en nuestro país el juego de New Corporation *Victorious Boxers* para PS2. Este DVD es una mezcla entre *Rocky IV* y los extraños entrenamientos de Son Goku *& friends* en *Dragon Ball*: el protagonista, un jovencito japonés llamado Ippo, es un boxeador que quiere llegar a lo más alto, para lo que luchará con ahínco y realizará entrenamientos tan demenciales como enfrentarse a osos en plena montaña (algo que no veíamos desde los tiempos de gloria de Zangief). El protagonista puede aprender nuevos movimientos sin cesar, y tiene cerca de 40 enemigos a los que enfrentarse en su intento de alcanzar el título mundial. *Victorious Boxers* ha sido un notable éxito en Japón, donde llegó a vender 350.000 copias en las pasadas Navidades, y además se ganó la medalla de oro de la prestigiosa revista nipona *Famitsu*.

BRITNEY SPEARS AL ALCANCE DE TODOS

Esa cantante juvenil que insiste en vendernos una y otra vez la misma canción con diferente letra va a protagonizar un DVD interactivo para PS2 que fue presentado en el pasado E3. El 'juego' está siendo programado por la compañía Enroute, que ha desarrollado una técnica especial llamada 'FirstPerson Immersive Video System' que dará la posibilidad a todos los fans de la cantante de ponerse en su piel durante uno de sus conciertos. Porque el DVD nos propondrá asistir a uno de los recitales de Spears desde su punto de vista, movible 360 grados con el pad de control. El manager de Britney, Johnny Wright, señaló que la propuesta de Enroute les llamó la atención porque podría llevar a la cantante juvenil a encabezar el camino hacia "una nueva era de entretenimiento casero". El título todavía está en desarrollo, así que todavía se desconoce cuándo podremos disfrutar de las infinitas (ejem ejem) posibilidades de entretenimiento que promete este proyecto.



TIGRES TIGRES, DRAGONES DRAGONES

Aunque las primeras noticias otorgaban los derechos de *Tigre y dragón* a una empresa taiwanesa llamada Vista Group, quien finalmente se ha llevado el gato al agua (o quizá sería más correcto decir *el tigre* al agua) ha sido Ubi Soft. La compañía francesa ha llegado a un acuerdo con Sony Pictures que le permitirá desarrollar juegos basados en la oscarizada película de Ang Lee para todas las plataformas existentes (en principio, se han mencionado versiones para PS2, X-Box, GameCube, GBA y PC). Asimismo, tendrá la posibilidad de encargarse de la distribución de los mismos en todo el mundo. De momento, Ubi ha señalado la primavera del 2002 como época de lanzamiento para todas las versiones, y además ha aclarado que no se encargarán a ningún equipo de desarrollo externo, sino que será la misma compañía francesa la que se haga cargo de los mismos. Todavía no se ha dado ningún dato concreto acerca de cuál será la mecánica de estas adaptaciones de *Tigre y dragón*. Pero a pesar de ello, los desarrolladores han señalado que los juegos incluirán los mismos efectos especiales y los asombrosos movimientos *cableados* de los protagonistas de la película, así que probablemente serán entretenimientos de acción llenos de ingrávidos combates de artes marciales.



NINTENDO LE DA LA ESPALDA AL ECTS



Nintendo ha confirmado su decisión de no acudir al ECTS de este año anunciando que realizará su propia muestra en el mismo lugar, Londres, y en las mismas fechas, los días 1 y 2 de septiembre. La feria tendrá lugar en el Westminster Central Hall, y aunque el primer día el acceso estará restringido y se celebrarán ruedas de prensa, durante el segundo todos los que tengan un pase para el ECTS podrán entran gratuitamente. La compañía nipona ha prometido que su evento será espectacular, y espera repetir el éxito conseguido durante el pasado E3. Nintendo vive un momento dulce, ya que la sociedad de inversión americana Merril Lynch ha cambiado su puntuación de la empresa y ahora recomienda comprar acciones de la misma debido a la buena impresión que produjo durante la feria de Los Ángeles, lo que seguramente provocará que aumente su número de inversores americanos.

SONIC ESTÁ HECHO UN CHAVAL



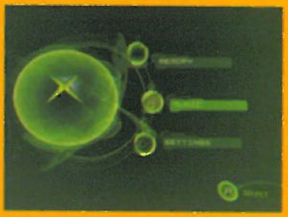
Este año se cumple el décimo aniversario de la aparición de *Sonic the Hedgehog*, el debut consolero del personaje que se convirtiera en la mascota de Sega desde ese momento. Sega España decidió celebrarlo con una fiesta en la que además se presentó el nuevo juego del puercoespín azul para Dreamcast, *Sonic Adventure 2*, que saldrá a finales de este mes en nuestro país. La nueva obra del Sonic Team presenta un gran número de novedades con respecto a su antecesor: contará con un modo para dos jugadores, tendrá un minijuego de karts con seis personajes seleccinables y, lo más sorprendente de todo, podremos elegir entre usar a los buenos para salvar al mundo, o a los malos para conquistarlo. Esto nos suena a que Yuji Naka y su equipo han vuelto a hacer otra obra maestra.

SHENMUE 2, MÁS ATRACTIVO SI CABE



Sega ha anunciado por fin la fecha de salida en Japón de la esperada secuela de *Shenmue*, el próximo 6 de septiembre. Pero es que además Yu Suzuki, que sabe que a los usuarios de Dreamcast no les ha sentado nada bien su decisión de sacar *Virtua Fighter 4* en PS2, ha decidido hacer algo especial para ellos. Todos aquellos que se hagan con una edición limitada de *Shenmue 2* podrán disfrutar de un disco adicional llamado *Virtua Fighter 4 Preview Disc*. Todavía no se sabe nada acerca de su contenido, precisamente porque el juego se está desarrollando para la negra de Sony, aunque se rumorea que podría tratarse de una demo jugable del nuevo *beat'em-up* de AM2.

LA INTERFAZ DE X-BOX



Hasta ahora la consola de Microsoft había mostrado su forma definitiva, su pad de control, un buen puñado de sus juegos más esperados... pero algo tan sencillo y tan útil como la interfaz de inicio todavía no había sido ni siquiera creada. La empresa de Bill Gates acaba de hacer pública la suya a través de Internet, y le ha puesto el sonoro nombre de 'X-Box Dashboard'. En el proyecto han estado trabajando tres programadores a tiempo completo durante un montón de meses, intentando hacerlo todo lo visual y lo intuitivo posible. Como podéis ver en la imagen, el diseño definitivo es de ese color verdoso que se ha convertido en la seña de identidad de la X-Box. Además, estas primeras imágenes dejan ver una interfaz visualmente muy espectacular pero con una notable falta de elegancia... al más puro estilo americano, vamos.

SON GOKU GOLPEA EN LA GBA



Todavía no se sabe nada del juego de *Dragon Ball Z* que presuntamente se está desarrollando para PS2, pero en cambio sí se han empezado a desvelar algunos detalles de la versión que se está realizando para la portátil de 32 bits de Nintendo. El cartucho en cuestión se llamará *Dragon Ball Z: The Legacy of Goku* y está siendo desarrollado por la compañía Webfoot Technologies. El juego será una mezcla de acción y aventura con unas gotas de RPG, y estará ambientado durante la primera etapa de la serie, desde la llegada de Raditz a la Tierra hasta la batalla contra Freezer en el planeta Namec. Webfoot quiere reproducir el estilo visual de la serie, y además incluirá opciones multijugador dentro de su desarrollo.

LA CAÍDA DE LOS 64 BITS



Esa curiosa consola llamada Nintendo 64, la última no portátil de la historia de los videojuegos que ha funcionado con cartuchos, cada vez pierde más fuelle por la llegada de su hermana mayor, la GameCube. De momento, dos juegos interesantes como *Dinosaur Planet* de Rare y *Eternal Darkness* de Silicon Knights, que estaban en fase de desarrollo, se han cancelado y se han trasladado como proyecto para la consola de 128 bits de Nintendo. Corre el rumor de que *Dinosaur Planet* se adaptará al universo *StarFox (Starwing* en España) y se rebautizará como *StarFox Adventures*, mientras *Eternal Darkness* simplemente se convertirá a GameCube. Mientras, a nuestro país van llegando los últimos títulos de la consola como *Excite Bike 64*, una versión modernizada de la compañía Letfield del entrañable juego de motocross de 1984.

PLANETA JAPÓN

SQUARE Y DISNEY, AMIGOS PARA SIEMPRE



La compañía que nos tiene a todos en vilo con el sensacional *Final Fantasy X* (que se pondrá a la venta el 17 julio,) se ha aliado con Disney para programar conjuntamente un RPG. *Kingdom Hearts* es el título de este 'mano a mano' entre Square y la casa que vio nacer a Mickey Mouse, un juego en el que podremos ver personajes de la factoría del tío Walt junto a nuevos héroes diseñados por el ilustre Tetsuya Nomura (*FFVII*, *FFVIII*, *FFX*, *The Bouncer*). Será una oportunidad única para disfrutar en PS2 con Sora (un personaje que recuerda mucho a, ejem, Sion de *The Bouncer*), Donald y Goofy entre otros mientras recorren parajes en 3D bastante similares a los de *FFX*.





CÓMO SER UN MOSQUITO Y NO MORIR EN EL INTENTO

Tal y como os anunciamos hace un par de números, Sony está a punto de lanzar su última excentricidad en Japón: *Ka*. Este título (del que Sony no ha querido mostrar imágenes todavía) está especialmente indicado para todos aquellos que alguna vez han deseado ponerse en la piel de un mosquito y atacar a picotazos a cualquiera que se ponga a tiro. Este curioso y divertido título aparecerá el próximo 21 de julio en PlayStation 2. Esperamos que en España también podamos jugar con las peripecias de estos sangrantes insectos alados.

ATLUS SIGUE 'PERSONIFICANDO'

Casi diez años después de su aparición, Atlus ha decidido hacer una versión del primer capítulo de la saga *Persona*, el RPG *Shin Megami Tensei* para PS One. Además, esta prolífica compañía (echadle un vistazo al artículo de *Eithea* de este número) publicó el pasado 7 de junio *Maken X Shao*, un *shooter* similar al de Dreamcast pero con en tercera persona.





DIRECTO DESDE GAME BOY ADVANCE

Konami ha decidido hacer la conversión a los 32 bits de Sony del RPG *Getbackers* que apareció hace un par de meses para la increíble portátil Game Boy Advance. *Getbackers* es la adaptación a videojuego de un extraño manga que se publica en la famosísima Shonen Jump.

RÁNKINGS

LOS MAS VENDIDOS JAPÓN, MAYO 2001
(según Famitsu PS2)

1-TEAR RING SAGA (PSOne) 234.890
2-GRAN TURISMO 3 A-SPEC (PS2) 913.514
3-i-MODE MO ISSYO (PSOne) 18.870
4-FROM TV ANIMATION ONE PIECE GRAND BATTLE! (PSOne) 326.020
5-CASTLEVANIA CHRONICLES: AKUMAJO DRACULA (PSOne) 12.335
6-DIGI WORLD TETRA MASTER (PSOne) 9.875
7-KNOCKOUT KINGS 2001 (PS2) 9.074
8-WORLD STADIUM 5 (PSOne) 62.043
9-PHASE PARADOX (PS2) 7.458
10-SD GUNDAM G GENERATION-F.I.F. (PSOne) 7.021

LOS 5 FAVORITOS DEL PÚBLICO JAPONÉS
(según Famitsu PS2)

1-DRAGON-QUEST VII (PSOne-ENIX)
2-FINAL FANTASY IX (PSOne-SQUARESOFT)
3-TALES OF ETERNIA (PSOne-NAMCO)
4-ONIMUSHA (PS2-CAPCOM)
5-FINAL FANTASY VII (PSOne-SQUARESOFT)

NO HAY DOS SIN TRES EN RPGs

Sony Computer Entertainment está programando las terceras partes de dos de los mejores RPGs que aparecieron en su dia para PS One. Nos referimos a *Wild Arms* y *Popolocrois*, juegos que verán la luz en PlayStation 2. Ambos juegos cambiarán los entornos 2D por *Wild Arms 3 Advanced* cambia los entornos 2D por un engine 3D de los mas espectacular, al igual que la obra de Yohsuke Tamori, *Popolocrois*.





LLEGA EL SUSPENSE MANGA A PS ONE

El pasado 26 de abril apareció en el mercado japonés *Konohana: True Report*, una aventura de suspense con toques de *simulation game* y personajes diseñados al estilo manga. En ella podremos vivir las peripecias que viven un grupo de adolescentes cuando en su instituto se suceden una serie de misteriosos asesinatos. Cada víctima antes de morir recibe una carta con un misterioso número...que casualmente indica cuándo va a morir. A lo largo de la aventura se entremezclan toda clase de rumores y supersticiones acerca de maldiciones o terribles juegos de espíritus. A esta intrigante trama se le suma un nivel técnico correcto, ya que el juego muestra ilustraciones estaticas con una resolución más que aceptable.

EITHEA

ROL Y CHICAS EN 'MANGA'

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **TAM TAM**
EDITOR **ATLUS**
DISTRIBUIDOR **EJEM...**
LANZAMIENTO **¿NUNCA?**

Hace poco que Atlus deleitó a los usuarios japoneses con este fenomenal RPG en el que magia y fantasía rebosan por doquier. Además de este juego, la compañía puso a la venta un pack de lujo que contenía un libro de ilustraciones, un reloj de sobremesa y un colgante. Pero os aseguramos que poca falta hacía incluir esta serie de elementos con el juego para venderlo, teniendo en cuenta la calidad que atesora *Eithea* y el buen momento creativo por el que está pasando la compañía madre de *Persona* y *Crow Lanser*.

LA HISTORIA DE SIEMPRE...

La trama comienza en el típico colegio japonés. Un atípico día sólo asisten a clase Shou Niimi (de profesión, protagonista de *Eithea*), Yuka Matsuoka, Hikaru Ito, Hitoshi Gaito, Manabu Takagi, y por supuesto la profe Akiho Yoshinaga (¡a ver sino quién va a dar la clase!). De pronto un terremoto sacude los cimientos del edificio y se quedan a oscuras. Cuando salen del edificio en ruinas más o menos enteros (por supuesto, nadie se ha muerto ni un poquito en el accidente) se encuentran en un mundo totalmente diferente. Las aventuras comenzarán en el momento en que conocen a una extraña chica guerrera de nombre Rhu.

A partir de entonces podremos disfrutar con unos gráficos 2D de elegante factura técnica, escenarios primorosamente prerrenderizados y buenas animaciones. La única pega a nivel técnico es que los desarrolladores han optado por usar rudimentarias tramas en lugar de transparencias en los combates, tal y como se hacía en los tiempos de Saturn. Cuenta también con una excelente banda sonora, y al ser un RPG con pinceladas de *simulation game* está repleto de voces digitalizadas y bellísimas ilustraciones con muy buena resolución. Nos encontramos ante uno de los RPGs más completos y equilibrados de todo el extenso catálogo de PS One. La pena es que, como suele ocurrir con este tipo de juegos, seguramente nunca llegue por estos lares.

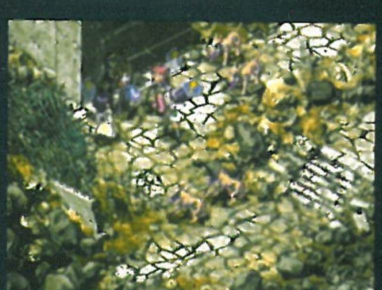
PODREMOS DISFRUTAR CON UNOS GRÁFICOS 2D DE ELEGANTE FACTURA TÉCNICA, ESCENARIOS PRIMOROSAMENTE PRERRENDERIZADO S Y BUENAS ANIMACIONES

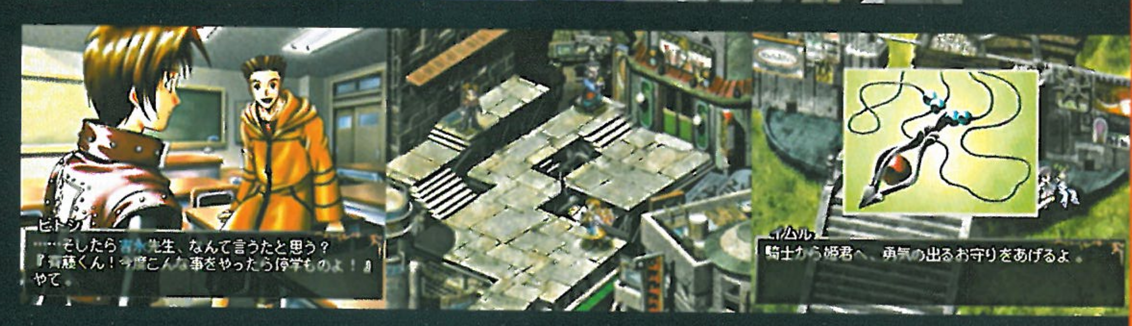


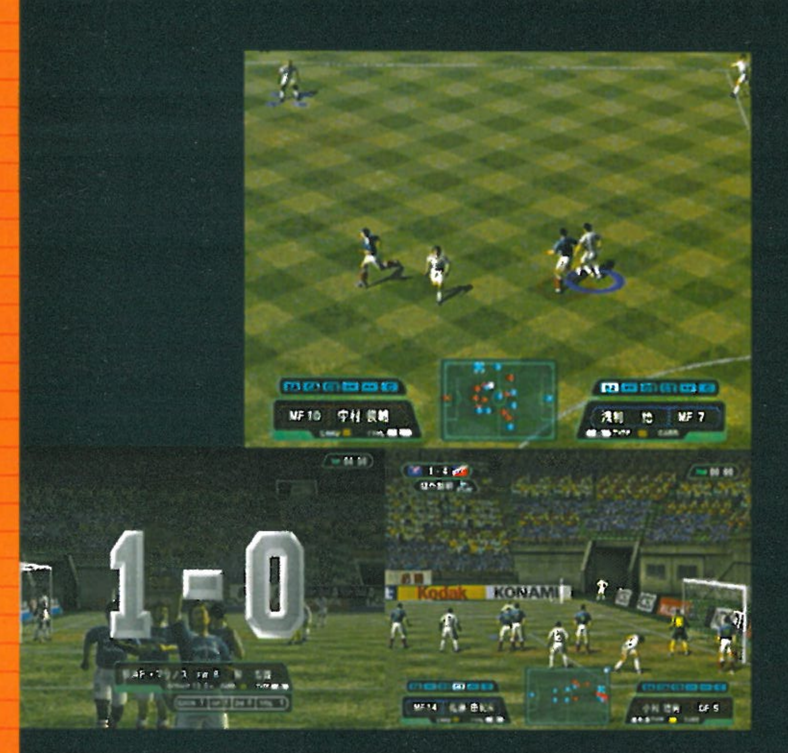
MOVIENDO FICHA

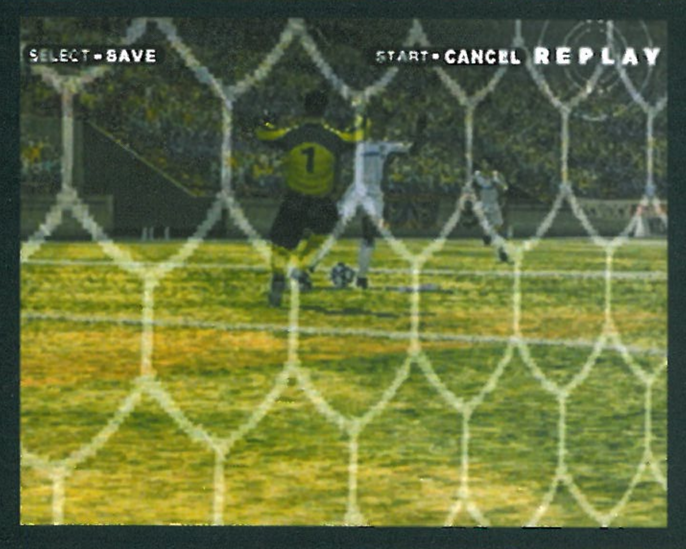
Las batallas utilizan el clásico sistema de turnos con perspectiva isométrica (similares a las de *Suikoden*). Pero *Eithea* incorpora como novedad el poder cambiar la alineación en pantalla de los personajes cuando es nuestro turno (la mala noticia es que los enemigos pueden hacer lo mismo).













JIKKYOU J-LEAGUE PERFECT STRIKER 3

FÚTBOL A LA JAPONESA

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

Por fin los poseedores de una PS2 (al menos los japoneses) ya pueden disfrutar de una versión como mandan los cánones de la tan prestigiosa como antigua saga *Perfect Striker*. Ésta inició sus andaduras en Super Nintendo con el nombre para el mercado occidental de *International Super Star Soccer*. Pasó sin pena ni gloria por la 32 bits de Sony (no tenía nada que destacase realmente), eclipsada por su saga hermana *Winning Eleven* (los *ISS* de toda la vida). Pero parece que en esta tercera parte para PS2 por fin la serie ha alcanzado unas cotas de madurez técnica bastante decentes. Atrás han quedado el *scroll* brusco, las ralentizaciones y el efecto de niebla en el campo, por nombrar sólo algunas carencias de sus antecesores.

ARCADE PURO Y DURO

A diferencia de los *Winning Eleven*, la saga *Perfect Striker* permite al usuario realizar jugadas de ensueño de ésas que sólo se ven en series de dibujos animados, pero sin forzar o acelerar el desarrollo del juego como pasa en otros simuladores. Podemos realizar pases de tacón, quiebros, croquetas (no de ésas que Holybear se come a pares en el desayuno, sino de las que sirven para sortear contrarios), paredes, globos, vaselinas y demas *frivolités* artísticas del balompié. Todo ello se puede ejecutar sin tener que usar controles complicados, y de una manera más dinámica que en *Winning Eleven*.

PODEMOS REALIZAR PASES DE TACÓN, QUIEBROS, CROQUETAS, PAREDES, GLOBOS, VASELINAS Y DEMAS FRIVOLITÉS ARTÍSTICAS DEL BALOMPIÉ

La versión nipona cuenta con los dieciséis equipos de la primera división japonesa y los once de segunda, todos ellos con los nombres reales de los jugadores. Además, podremos jugar en seis estadios diferentes, inspirados en recintos reales de Japón, escuchando además de fondo los cánticos de las aficiones de todos los equipos. Todo ello dota al juego de un gran realismo que esperamos los usuarios españoles no se pierdan.



¡*ARBI*, CAMBIO!

Una de las principales novedades que incorpora este título es un editor de personajes con el que no sólo podremos cambiarle el nombre a los jugadores, sino que también permite crear rostros nuevos. Asimismo, encontraremos la interesante opción de transferir jugadores entre todos los equipos.



Como viene siendo habitual en la impresionante feria E3, se dieron cita las bellas más despampanantes y los bestias con más talento del mundo de los videojuegos. Entre las primeras, la que nos robó (y eso que en teoría era una agente de la ley) el aliento fue este auténtico 'cuerpo de policía' (arriba). En el segundo grupo estuvieron eminencias como Jason Rubin (Naughty Dog), Shinji Mikami (Capcom), Martin Edmonson (Reflections), Lorne Lanning alias 'Lo de *Munch's Oddysee* no te lo perdonamos' (Oddworld Innhabitants)... Y si os fijáis bien, en estas dos páginas encontraréis a dos asistentes de peso (no confundir con el *pesao* que hay junto a ellos a la izquierda de las fotos, que es nuestro redactor jefe Holybear): Yamauchi-san de *Gran Turismo 3* y el mismísimo Hideo Kojima de *Metal Gear Solid 2*.

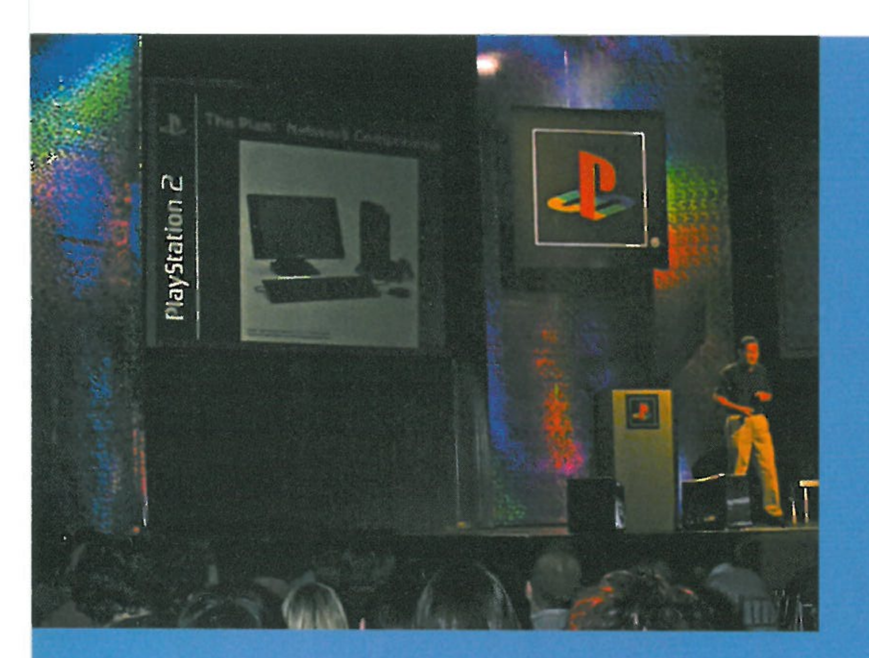
ESPECIAL ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2001



Todo el sector de los videojuegos esperaba mucho de este E3 2001. Y lo cierto es que las compañías desarrolladoras, los editores, las grandes y pequeñas casas de hardware y software en general han sabido estar a la altura de las circunstancias, superando con creces nuestras expectativas. Hemos asistido al primer 'cuerpo a cuerpo' serio entre PlayStation 2, X-Box y Game Cube, las tres firmes candidatas a liderar el mercado mundial de consolas. Pero aunque las máquinas de Microsoft y Nintendo apuntan muy buenas maneras, lo han tenido complicado para brillar frente al año de experiencia que ya tiene nuestra 128 bits favorita, la negra de Sony. Y es que, si el año pasado sólo hubo un claro vencedor frente al resto de títulos -*Metal Gear Solid 2*- en esta edición ha sido difícil quedarse con un único favorito para PS2. Títulos como *Devil May Cry*, *Final Fantasy X*, *Stuntman* o el sorpresón *Maximo* de PS2 atesoran tanta calidad que (al contrario de la ya prácticamente difunta PS One) auguran sin lugar a dudas un segundo año dorado para la negra de Sony. Disfrutad con los títulos que se avecinan porque, después de un año escuchando todo tipo de promesas, por fin romperán moldes.

NOTICIAS E3

ADEMÁS DE LA CANTIDAD Y CALIDAD DEL SOFTWARE PRESENTADO, EL E3 2001 ESTUVO CUAJADO DE JUGOSAS NOTICIAS RELACIONADAS CON EL MUNDO DE SONY. LA MÁS IMPACTANTE: ¡INTERNET YA ESTÁ (CASI) AQUÍ!



Ken Kutaragi (centro) y Phil Harrison de SCEE (izquierda): dos nombres 'con-solera' en la recepción de Sony América.



PLAYSTATION 2: Y SE HIZO LA RED

Kaz Hirai actuó como maestro de ceremonias de excepción en la presentación de los futuros planes on-line de PlayStation 2.



El 16 de mayo, un día antes del comienzo de la feria E3 2001, Sony América celebró una conferencia de prensa en la que se anunciaron oficialmente los acuerdos relacionados con su estrategia on-line, así como el lanzamiento de importantes periféricos para PS2, entre otros. La conferencia, apadrinada por grandes nombres de la compañía como el vicepresidente de Sony Computer y padre de la PlayStation Ken Kutaragi, contó con la presencia de personalidades como Hideo Kojima (*MGS 2*), Shinji Mikami (*Devil May Cry*) o Jason Rubin y Andy Gavin de Naughty Dog (*Jak and Daxter*). De la mano de tres de sus más representantivos ejecutivos, Jack Tretton, Andrew House y Kaz Hirai, Sony desveló gran parte de los planes de futuro on-line para PlayStation 2.

-La compañía encargada de ofrecer servicios y canales on-line a los usuarios de PlayStation 2 será America On Line, que se valdrá del mismo interfaz con el que cuenta hasta ahora. Tal y como se señaló en la posterior conferencia de Sony Europa será Vodafone, entre otros operadores, la que se encargue de proveer el servicio en el continente europeo. El navegador elegido, como todos los indicios apuntaban, ha sido Netscape.

-Sony está trabajando con Real Networks para que PlayStation 2 utilice, entre otros productos de esta compañía, tecnología Real Player 8 para gestionar los contenidos multimedia (radio on-line incluida) que se pueden encontrar en la red.

-La presentación de contenidos on-line avanzados en PS2 vendrá de la mano de la compañía Macromedia y su afamado Flash Player.

-Cisco Systems será la encargada de proveer software IP para garantizar el acceso a Internet desde PlayStation 2. Aunque en principio el protocolo elegido será IPv4, se prevee que finalmente PS2 utilice IPv4/IPv6 como protocolo dual (la consola de Sony será de las primeras plataformas que lo incorpore). Ello permitirá a los desarrolladores crear contenidos para juegos que se beneficien de la tecnología de banda ancha, de una manera más fácil.

Sony ofrecerá asimismo el sistema DNA-S (Dynamic Network Authentication System), de manera que se evite la circulación de copias ilegales y la proliferación de piratería en la red. Con ello, se le otorga un nombre a cada usuario, asegurando de esta manera una conexión personalizada e identificada. Los planes de la compañía preveen que se pueda jugar on-line a finales de año, y que la red esté plenamente integrada en el 2002. Huelga decir que los españolitos de a pie tardaremos en ver (y no digamos ya en jugar) todo lo que ha previsto Sony...

LA PERIFERIA DE SONY

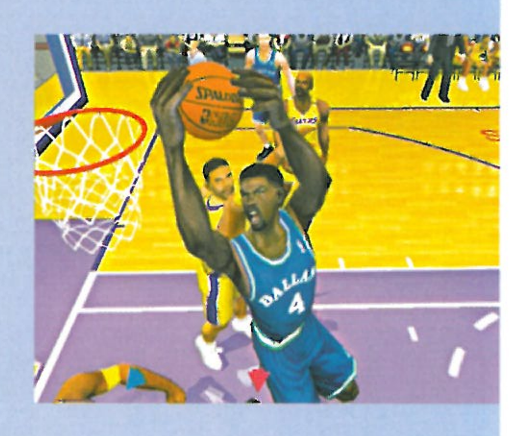
En el marco de la conferencia celebrada por Sony un día antes del E3 la compañía aprovechó para presentar los futuros periféricos con que contará PlayStation 2. Uno de los más importantes es el **Network Adaptor**, capaz de funcionar como módem de 56K y que cuenta con capacidades Ethernet 10/100 Mb para su uso con banda ancha. Se pondrá a la venta en noviembre en Estados Unidos a 39.95 dólares. Para aprovechar al máximo los contenidos on-line de la consola, ésta también contará con un **Disco Duro**, que tendrá una capacidad de 40 Gigabytes. En invierno de este año está previsto que salgan al mercado una **Pantalla LCD**, un **Ratón** y un **Teclado USB**. Por cierto, echad un vistazo a la pinta que tiene la PlayStation 2 con todos estos cacharros conectados... ¿estaremos hablando de un nuevo modelo de consola, la PC2?

Como no sólo de capacidades on-line vive el consolero, Sony también anunció la inminente aparición de modelos de **Dual Shock 2** en varios colores, del **Mando a Distancia** oficial para DVD, y del **Volante Force Feedback** que acompañará el lanzamiento de Gran Turismo 3.



SEGA Y PS2: CÓMO CAMBIAN LOS TIEMPOS...

Hace poco tiempo, Sony y Sega mantenían una lucha encarnizada por hacerse con los favores de los *jugones* de todo el mundo. Pero, sorpresas te da la vida, la decisión de Sega de convertirse en una *third party* ha dado un vuelco a la situación. Lo cierto es que la consola de Sony no va a ser precisamente la que cuente con más juegos de la compañía del puercoespín azul, pero desde luego los que van a aparecer son auténticas joyas. Quizá el más conocido (y el más esperado) es *Virtua Fighter 4*, pero en el transcurso del E3 se hicieron públicos nuevos proyectos. Además de la conversión del marchoso *Space Channel 5*, los chicos de United Game Artists (con Tetsuya Mizuguchi al frente) también están ultimando un curioso juego que, de momento, mantiene como título provisional *K-Project*. Aunque se trata, básicamente, de un shooter, parece que va a tener algunos toques musicales (!). Sega Sports también se está preparando para trasladar su serie de títulos deportivos a Xbox y PlayStation 2. Por ahora han sido anunciadas las versiones de NBA 2K2 y NFL 2K2. De la *fuga* del grandioso *Shenmue* a otras plataformas no hay nada confirmado oficialmente. Crucemos los dedos...





ENTRE LÍNEAS ANDA EL JUEGO

Después de un año oyendo noticias acerca de las capacidades on-line de PlayStation 2, pudimos ver y disfrutar en el stand de Sony America con partidas multijugador a través de la red. Los elegidos fueron el increíblemente adictivo *Tony Hawk's 3*; *Tribes II* de Sierra; *Frequency*, un curioso 'simulador de DJ'; *SOCOM: U.S. Navy Seals*, shoot'em-up con grandes parecidos a títulos más *peceros* como *Rainbow Six* o *Hidden & Dangerous*, que permitirá la participación simultánea de 16 jugadores; y el inigualable y divertidísimo *Twisted Metal: Black*, con un estupendo modo multijugador que hará las delicias de los fans de este *combat cars*. Es de esperar que, como mínimo estos cinco juegos, vean la luz antes de fin de año con sus opciones on-line incluidas a punto.

LAS VENTAS IRÁN SOBRE RUEDAS

La aparición en el mercado occidental de *Gran Turismo 3* (que ya iba siendo hora, después de un año de retraso) este verano es una noticia que acogerán con entusiasmo los amantes del juego con mayúsculas de conducción para PS2. Pero el entusiasmo puede transformarse en delirio para aquellos que todavía no tengan una PlayStation 2. Sony aprovecha de manera magistral el lanzamiento de este superventas para comercializar un pack que incluye PlayStation 2 + *Gran Turismo 3*. Tal y como Sony anunció un día antes del E3 2001, el día de salida en Estados Unidos será el 10 de julio, fecha que todavía no se ha confirmado en nuestro país y que seguramente coincida con una esperada reducción del precio de la consola.



ESPECIAL E3

MAXIMO: GHOSTS TO GLORY

GHOSTS'N'GOBLINS A LA MÁXIMA POTENCIA

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

Una de las mayores sorpresas del E3 2001 fue la de poder disfrutar con la versión jugable de este *Maximo*, un título con un gran nivel técnico y, sobre todo, con una parte jugable que recuerda mucho a los clásicos. No en vano, el juego toma 'prestados' ciertos elementos (¡maldita Capcom: siempre hace igual!) de la mítica saga protagonizada por el caballero Sir Arthur *Ghosts'n'Goblins*, consiguiendo con ello un divertido y furioso arcade que tiene una adicción y un 'pique' de antología (¡maldita Capcom: siempre hace igual!). En el primer escenario tuvimos la oportunidad de atravesar con el héroe Maximo un cementerio lleno de muertos vivientes que se alzan de sus tumbas, plataformas que se desmoronan y caen en pozos de lava, o manos huesudas que agarran los tobillos del protagonista y lo ralentizan. Maximo va armado con una espada y un escudo con el que además de protegerse (como cualquier escudo de buena familia que se precie) puede realizar ataques a distancia. Si además de todo esto os decimos que Maximo corretea en calzoncillos cuando pierde toda su armadura y que las melodías están inspiradas en las músicas clásicas de la serie *G'n'G*, los más nostálgicos ya pueden empezar a babear pensando en el —todavía lejano— lanzamiento de este juegazo para PS2.







ICO

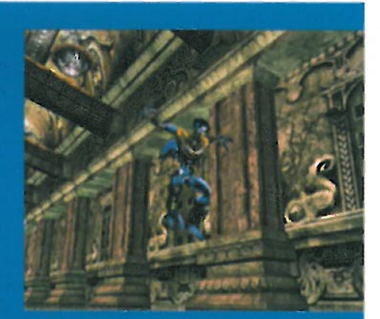
Aunque llevar cuernos no suele ser demasiado agradable, este juego puede convertirse en una honrosa excepción. Su extraño (y breve) título es el nombre del protagonista, un joven que ha sido encerrado en un castillo, precisamente, por nacer con una preciosa cornamenta. Por supuesto, nuestra misión será escapar de la susodicha fortaleza llevándonos de paso a una princesa que también ha sido encerrada. Cuando ambos personajes se encuentren continuarán avanzando (literalmente) de la mano, y sólo se separarán para resolver algunos de los numerosos puzzles que abundan en esta prometedora aventura.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SONY**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **AGOSTO**

SOUL REAVER 2

Soul Reaver 2 goza de un estupendo aspecto gracias a la potencia de PS2, pero el salto técnico respecto a su antecesor de PS One no ha sido tan grande como esperábamos. De todas maneras seguro que el público quedará enganchado a este juego, gracias a un apasionante guión que promete atar todos los cabos sueltos e interrogantes planteados en la primera parte. ¿Conseguirá el vampiro Raziel cambiar el oscuro destino del mundo? ¿Aparecerá la plantilla del Athlétic entre los fantasmas del submundo infernal? ¡Quién sabe!



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CRYSTAL DYNAMICS**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **NAVIDAD**



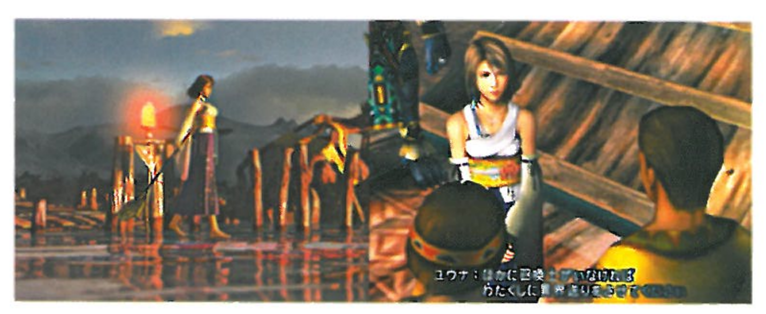
FINAL FANTASY X

MIRA QUIÉN HABLA... AHORA

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SQUARE**
EDITOR **SQUARE**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **VERANO 2002**

Aunque no es ninguna sorpresa, Square consiguió pasmar a todo el mundo con la demo jugable de *Final Fantasy X* que presentó en el E3. En ella podíamos controlar a esa especie de Squall teñido que es el protagonista Tidus mientras peleaba bajo la superficie del mar. Asimismo, tuvimos la oportunidad de pelear con esa Rinoa con mechas que es la protagonista Yuna (desde luego, el diseñador Nomura no ha estado muy inspirado), y ambas experiencias nos hicieron llegar a la misma conclusión: el décimo capítulo apenas tendrá quien le haga sombra en lo que a gráficos se refiere para PlayStation 2. Y es que prácticamente todo en *FFX* se rige por la misma premisa: espectacularidad. Las tremendas animaciones faciales han sido recreadas teniendo en cuenta que el juego incorporará, por fin, voces habladas. Las invocaciones (pudimos ver a Shiva, Ifrit y un extraño pájaro en acción) son más bellas que nunca, y sobre todo más cortas y menos pesadas. Ahora los Guardian Forces pueden quedarse a atacar con el grupo, y los personajes principales pueden entrar y salir en medio de la batalla, innovaciones todas ellas que podrán disfrutar los japoneses ESTE mismo verano (un año antes que nosotros... ¡Buaaaaa!).









GIANTS: CITIZEN KABUTO

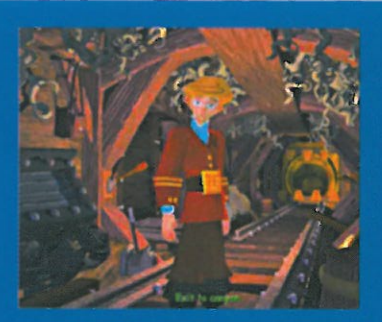
El título de estrategia que hace unos meses sorprendió a los usuarios de PC, *Giants*, está a punto de llegar a PlayStation 2 en una conversión bastante acertada. Ya sea en el papel de los mercaderes Meccs, de las sirenas usuarias de la magia o del gigantesco Kabuto deberemos hacernos con el control de la remota Isla en la cual viven. La versión para PS2 contará con una interfaz adaptada al controlador para consola y no dispondrá de los modos on-line (sólo podremos jugar con la campaña para un jugador).



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **DIGITAL MAYHEM**
EDITOR **INTERPLAY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **VERANO**

LA FUGA DE MONKEY ISLAND

Para qué nos vamos a engañar: el paso de un juego de PC a cualquier consola puede resultar más traumático que un concierto a *capella* de Tamara. Por una simple cuestión numérica, el teclado de un ordenador permite realizar más acciones que el mando de una consola y la adaptación de la interfaz no es nada fácil. Por suerte, la versión para PlayStation2 de esta cuarta parte de las aventuras del aprendiz de pirata Guybrush Threepwood cuenta con un control intuitivo y sencillo, además de un apartado gráfico irreprochable. Un buen estreno en el mundo *consolero* para el grumete más famoso de la historia de los videojuegos, que llegará traducido y doblado al castellano.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **LUCAS ARTS**
EDITOR **LUCAS ARTS**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
LANZAMIENTO **JUNIO**

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

NO HAY *HAWK'S* SIN 3

PLATAFORMA **PS ONE, PS2**
DESARROLLADOR **NEVERSOFT ENTERTAINMENT**
EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **FINALES 2001**

La promiscuidad de Tony Hawk va a quedar fuera de toda duda durante los próximos meses. La avalancha de juegos basados en el *señor Halcón* y su mejor amiga (su tabla de skate) inundará prácticamente todas la plataformas incluyendo, por supuesto, la PS One y la PlayStation 2. En el E3 pudimos probar, además de una versión mejorada de *Tony Hawk 2* destinada a la X-Box, el auténtico paso adelante de la saga: *Tony Hawk's Pro Skater 3*. La versión más adelantada por ahora (por algo será la que vea primero la luz) es la de PlayStation 2. La potencia de la consola de Sony ha permitido que los escenarios sean más extensos y dinámicos que nunca. En el nivel situado en Los Ángeles, por ejemplo, un terremoto variará totalmente la decoración y los caminos a seguir en esa fase. Por supuesto, no faltarán los nuevos movimientos, incluyendo uno que permitirá a los más macarras golpear a los otros *skaters.* ¿Y qué pasa si a todo esto le unimos la posibilidad de jugar en red?: pues que probablemente tenemos ante nosotros el juego de skate definitivo... por lo menos hasta que llegue *Tony Hawk's 4*.



SLED STORM 2

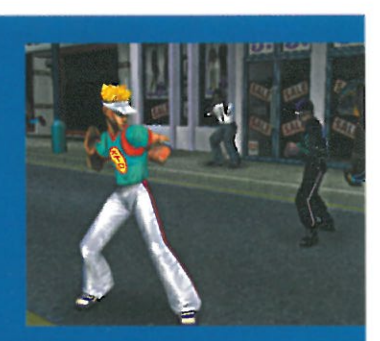
Electronic Arts ha recuperado para los 128 bits de Sony *Sled Storm*, el divertido juego de motos de nieve con el que pudimos disfrutar hace dos inviernos. Aunque la versión para PlayStation 2 que probamos en el E3 no incorporaba demasiadas novedades (seguíamos compitiendo sólo contra tres rivales, hay caminos alternativos y toda clase de atajos, y el sistema de piruetas era prácticamente idéntico), la mejoría gráfica era más que patente. Esperamos que la compañía canadiense centre ahora sus esfuerzos en adaptar la parte jugable a la potencia de la nueva consola.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **EA BIG**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
LANZAMIENTO **FINALES DE AÑO**

STATE OF EMERGENCY

State Of Emergency es el beat'em-up más 'políticamente incorrecto' que hemos visto jamás. En él deberemos participar en una gran pelea de todos contra todos que desarrolla en una ciudad sumida en el caos. Todo está permitido: saquear comercios, aporrear a representantes de la ley, pegar misilazos a los coches, pisar la hierba del parque... Lo más destacado a nivel técnico es que el juego puede poner ¡hasta 100 personajes simultáneos en pantalla!



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **VIS ENTERTAINMENT**
EDITOR **ROCKSTAR GAMES**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **NAVIDAD**



JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY

NO ES CRASH TODO LO QUE RELUCE

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **NAUGHTY DOG**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **INVIERNO 2001**

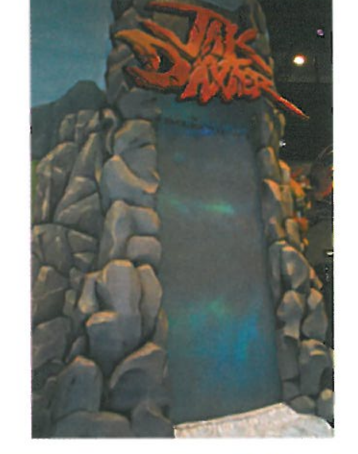
Después de sacarle todo el partido posible al bueno de Crash, los chicos de Naughty Dog han estado casi dos años trabajando en un nuevo juego al que bautizaron inicialmente con el misterioso nombre de Project Y. Andy Gavin y Jason Rubin, los dos fundadores de la compañía, se encargaron de despejar la Y en el E3 mostrándonos su nueva obra maestra: *Jak and Daxter: The Precursor Legacy*.

El juego ha heredado el colorista aspecto gráfico de su exitoso predecesor pero, esta vez, el diseño de personajes se acerca más a los *anime* japoneses e incluso sus propios creadores no ocultan la influencia de películas como *La princesa Mononoke*.

Gráficamente, el aprovechamiento de las capacidades de la PlayStation 2 resulta más que evidente. Para haceros una idea de las virguerías técnicas de este título, el protagonista cuenta con un total de 3.200 polígonos (por los 500 de Crash). Además, las cuidadas animaciones faciales de todos los personajes dejan las muecas de Jim Carrey a la altura de la expresividad de cualquier personaje de *South Park*.

El argumento del juego es algo más original que el típico 'salva a la princesa y de paso al mundo'. Los dos protagonistas están de excursión en unas ruinas cuando un accidente convierte a Daxter en un cruce entre mono y canguro. Para conseguir recuperar su forma humana, Jak y Daxter podrán moverse con total libertad por unos extensos escenarios donde no faltarán algunos paseos en variopintos vehículos. Además, algunos minijuegos y la posibilidad de ir aprendiendo nuevos movimientos añadirán aún más variedad al estreno de los geniales Naughty Dog en la 128 bits de Sony.







CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

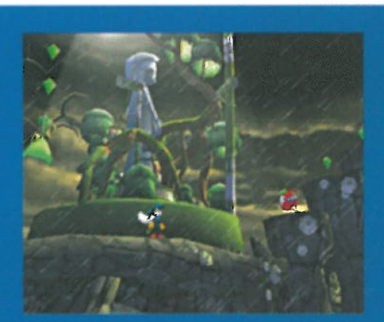
Aunque los padres de Crash, Naughty Dog, no estén detrás de este proyecto, la primera incursión de nuestro bandicoot favorito en PS2 parece estar en buenas manos. En este plataformas 3D lineal, con ciertas partes abiertas a la exploración, recorreremos más de 25 coloristas niveles con escenarios basados en los cuatro elementos básicos (tierra, aire, agua y fuego) y el espacio exterior. Además de poder conducir vehículos como jeeps o aeroplanos, tendremos la oportunidad de usar la Coco (no es que tengamos que pensar mucho: nos referimos a la hermana de Crash) como personaje de bonus.



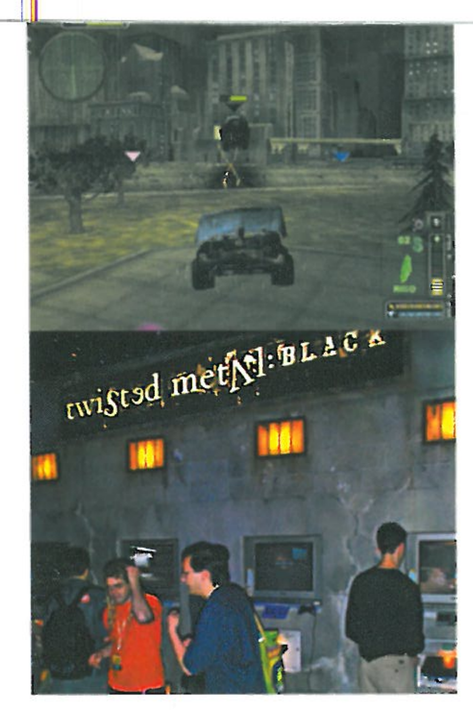
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **TRAVELLER'S TALES**
EDITOR **UNIVERSAL STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **VIVENDI**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL

Klonoa 2: Lunatea's Veil tiene la virtud de recuperar para la nueva generación de consolas la jugabilidad clásica de los juegos de plataformas 'de toda la vida'. Puede que este juego de Namco no suponga ninguna revolución lúdico-tecnológica, pero... ¿acaso alguien se puede resisitir al encanto de dibujos animados del orejudo gato Klonoa y sus amigos? Un juego ideal para toda la familia ya que en esta ocasión Namco ha optado por los saltos de un gato y no por los violentos asaltos a base de *gatillo*.

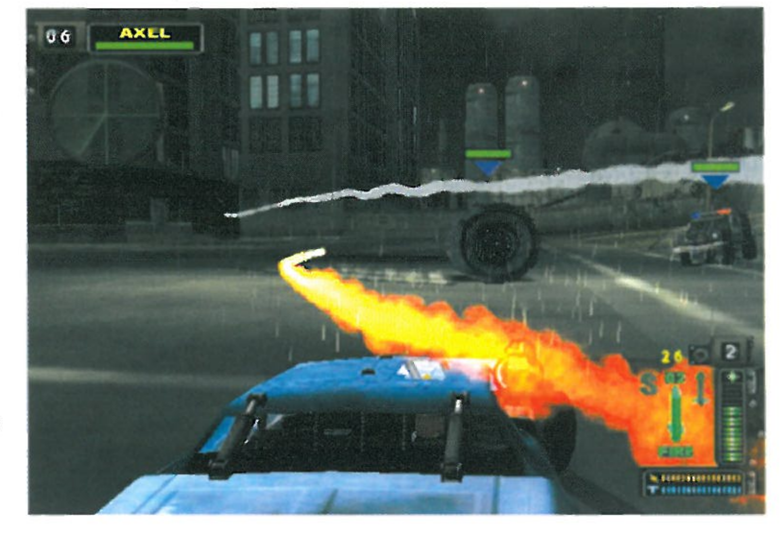


PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **NAMCO**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **¿OTOÑO?**









TWISTED METAL: BLACK

MI CARRO ME LO BOMBARDEARON

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **INCOGNITO STUDIOS**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

Aunque no sea un género masivo en nuestro país, los juegos de *combat cars* causan auténtico furor en Estados Unidos. Y el emperador por derecho propio de este tipo de títulos es sin duda la serie *Twisted Metal*, que después de pasar por momentos difíciles en su tercera y cuarta entrega (que por suerte no llegaron a nuestro país) resurge con más fuerza que nunca en PlayStation 2.
Para aquellos a los que las palabras *combat cars* o *Twisted Metal* les suenen a películas de Silvestre Talones, debemos decirles que en estos juegos nuestra principal preocupación es ametrallar, *misilear*, empujar, chocar y, en definitiva, dejar hechos unos zorros los vehículos contrincantes. Aunque *Black* no cuente con una parte gráfica revolucionaria, técnicamente está suficientemente cuidado como para ofrecer enormes entornos urbanos fantásticamente detallados, o escenarios como un hangar situado en un enorme barco de carga, del que podemos salir una vez haya atracado en el puerto. Pero lo más prometedor de este *Black* es la posibilidad de jugar partidas on-line, una opción que pudimos probar en el E3 con resultados bastante satisfactorios. Por fin, parece que todo vuelve a ir sobre ruedas para *Twisted Metal*.

WIPEOUT FUSION

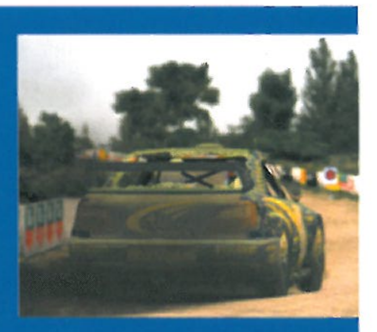
Tras lo visto en el E3 los fanáticos de la serie *Wipeout* pueden estar tranquilos: *Fusion* supone un auténtico paso adelante en una serie, que no se ha caracterizado hasta ahora por evolucionar demasiado. En esta ocasión encontraremos circuitos ostensiblemente más anchos, un depuradísimo control que va fino como la seda, y un filigranero diseño de escenarios con vueltas de campana al estilo de las montañas rusas. Si se pulen algunas ralentizaciones puntuales del juego, estaremos ante el mejor juego de carreras sin ruedas de la historia.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SCEE**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **SONY**

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2001

La apuesta por la conducción sucia de Sony, *World Rally Championship*, cuenta con circuitos enormes (podremos incluso salirnos de los tramos y darnos largos paseos por el campo) y recreados al milímetro gracias al trazado por satélite de los mismos. El público dejará de ser señores recortados en cartón piedra como hasta ahora nos tenían acostumbrados los juegos de rally, y la figura del copiloto cobrará una especial importancia, ya que nos ordenará toda clase de instrucciones y podremos verlo al lado nuestro en la vista interior.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **EVOLUTION STUDIOS**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **SEPTIEMBRE**

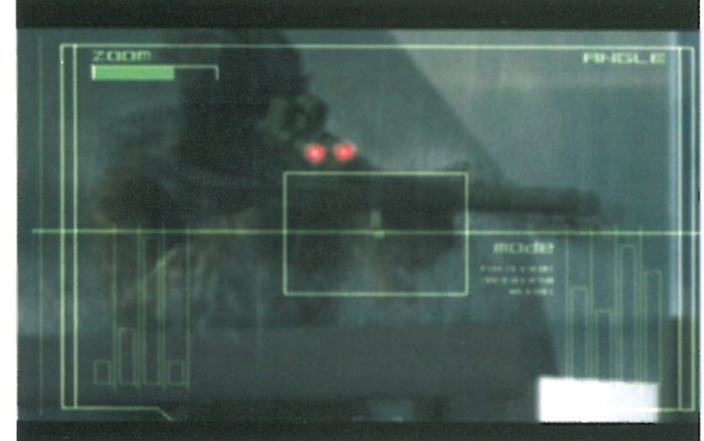
METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LA DEMO

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
LANZAMIENTO **2002**

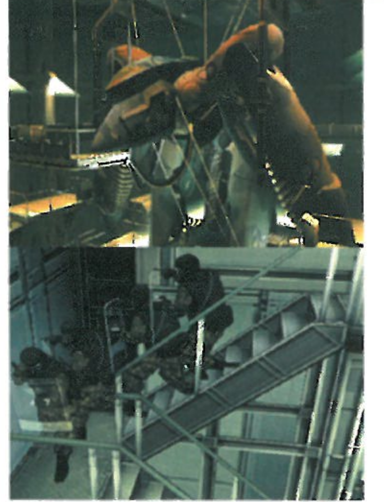
Al contrario que en la pasada edición, *Metal Gear Solid 2* no ha sido el único bombazo videojueguil, gracias a la presencia de joyas como *Devil May Cry* o *Final Fantasy X,* algo que indica el buen estado de salud por el que pasa PlayStation 2. Pero que no haya sido el Único no significa que, de nuevo, no haya sido el Mejor.

Pudimos ver el enfrentamiento entre Snake y una enemiga llamada Fortuna, mezcla de Sniper Wolf y Vulcan Raven, que contaba con un campo de fuerza que desviaba las balas (gracias a un logrado efecto visual). También pudimos ver un tétrico personaje de piel cenicienta enfundado en una gabardina, y con una preocupante afición por los desmembramientos, así como la aparición de un nuevo y misterioso ninja, clavado al primer Grey Fox (parece que en Konami empiezan a andar algo escasitos de ideas). Pero los momentos culminantes del vídeo son el bombardeo del puente por el que Snake caminaba en la demo y el diálogo entre nuestro espía favorito y Revolver Ocelot. El viejo pistolero en realidad 'parece' ser Liquid clonado, resucitado o lo que quiera que se haya inventado en esta ocasión el señor Kojima para sorprender a los jugones del mundo entero dentro de unos meses.











TIME CRISIS 2

¡Por fin! Después de castigarnos con *Operación: Titán* (nos sentó como un tiro que Namco se dignase a llamar a 'aquello' *Time Crisis*), por fin podremos disfrutar con la verdadera segunda parte del mejor juego para pistola de PSX. Esta secuela es la conversión de la recreativa del mismo nombre en la que podían participar dos jugadores simultáneamente. Para ello, el juego incorpora la opción multijugador a pantalla partida. Aunque en el E3 sólo pudimos jugar con el controlador, Namco ha prometido que será totalmente jugable con ese cacharro sacado de la manga llamado GunCon 2.



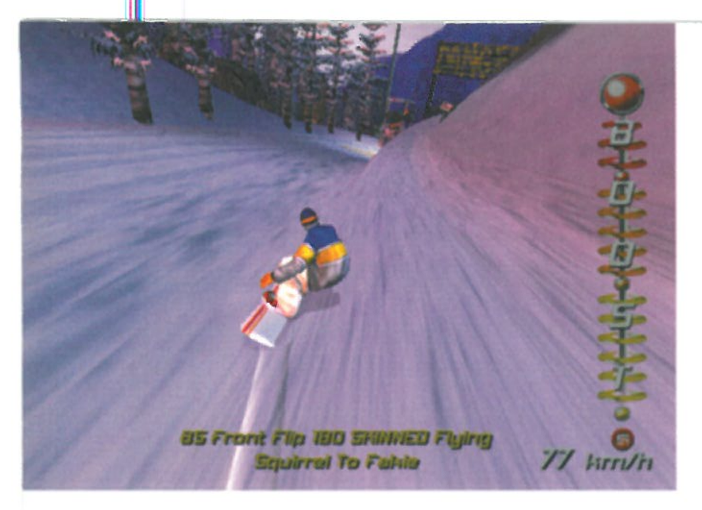
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **NAMCO**
EDITOR **NAMCO**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **¿NAVIDADES?**

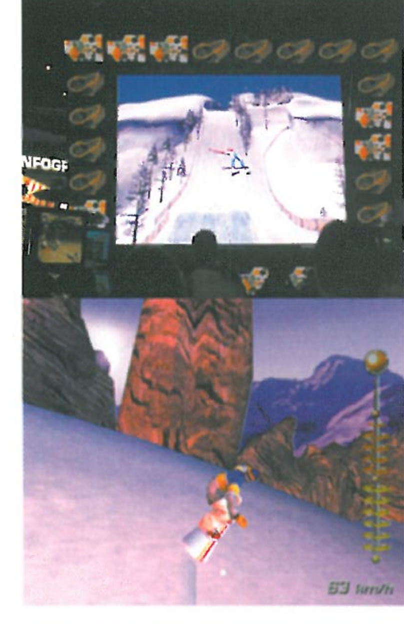
HALF-LIFE

Los pobres *dreamcasteros* llevan casi *media-vida* esperando la conversión para su consola de este exitoso título de PC. Sin embargo, por lo que vimos en el E3, la versión para PlayStation 2 ya está prácticamente lista e incluirá algunas interesantes novedades. Gráficamente, *Half-Life* será cuatro veces más detallado que el original y además contará con nuevas armas y personajes. De todos modos, el principal aliciente será una nueva misión multijugador cooperativa a pantalla partida. Y como homenaje a su origen *pecero*, el juego será compatible con el ratón y el teclado de la Play 2.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **GEARBOX**
EDITOR **SIERRA**
DISTRIBUIDOR **HAVAS**
LANZAMIENTO **FINALES 2001**





SSX TRICKY

CON TABLAS Y A LO LOCO

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **EA BIG**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
LANZAMIENTO **INVIERNO**

Junto con *Dead or Alive 2* o *Moto GP*, *SSX* fue de los pocos títulos (¿hemos dicho 'pocos'? Perdón, queríamos decir 'escasísimos') que nos sorprendieron cuando la PlayStation 2 salió al mercado. *SSX Tricky* recupera los enormes escenarios, la fidedigna sensación de estar deslizándonos por kilómetros de nieve, la rabiosa velocidad y las increíbles piruetas que hicieron grande a su antecesor. Pero la compañía canadiense no sólo se ha limitado a ofrecer de nuevo lo mismo con cuatro retoques gráficos (que de eso Electronic 'FIFA' Arts sabe lo suyo). La plantilla de personajes se ha aumentado con la incorporación de seis snowboarders , a sumar a la media docena anterior que cuentan con animaciones faciales mejoradas, biografías más extensas y detalladas y movimientos rediseñados. Además, como si fuera la promoción de un detergente, los circuitos son un 50% más grandes que en el original, y se han incorporado dos nuevos y espectaculares trazados: Garibaldi, con sus tramos aéreos y Alaska, llena de difíciles paredes verticales de nieve. Desde luego, Tricky es uno de las futuras promesas del E3 que menos fríos nos ha dejado, y que con más ansia esperamos ver por los circuitos de nuestra PS2.



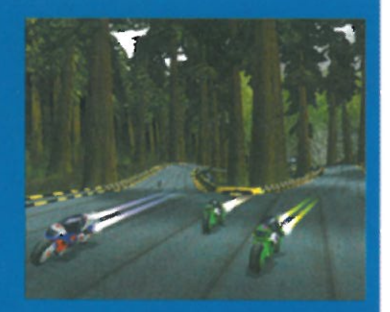






EXTREME G3

Tal y como os adelantábamos el pasado mes, la veloz saga de Nintendo 64 *Extreme-G* está a punto de llegar a PS2 de la mano de Acclaim. En este E3 hemos tenido la oportunidad de jugar con una versión previa de *Extreme G3* en la que tan sólo estaba integrado el vehículo que conducíamos. Aunque todavía se han de implementar todos los automóviles adversarios así como las armas, explosiones y demás, fue más que suficiente para disfrutar con los inmensos escenarios, los espectaculares loopings de los circuitos y sobre todo su increíble sensación de velocidad.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **ACCLAIM**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
LANZAMIENTO **NAVIDADES**

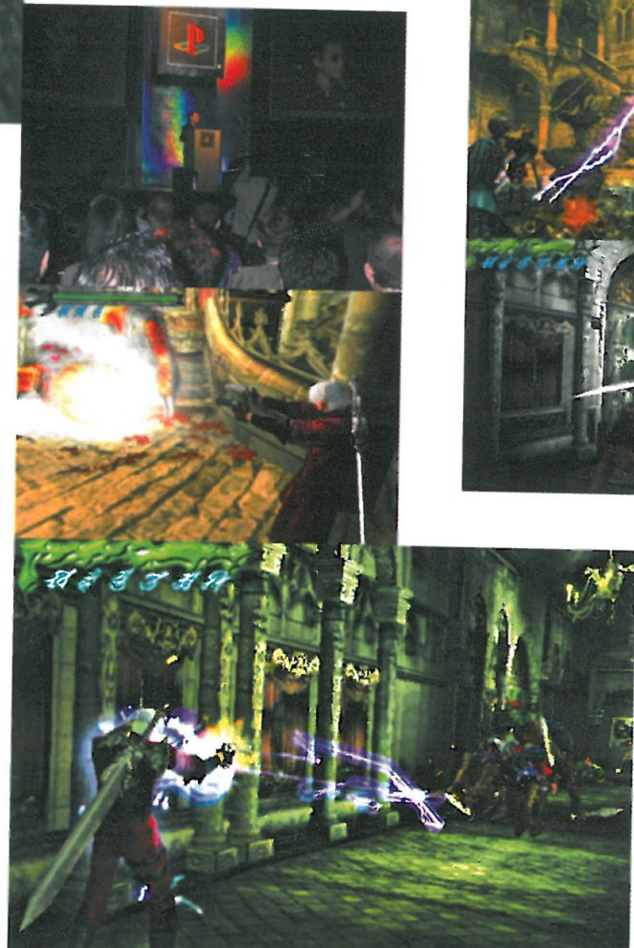
DROPSHIP

Ya os hemos hablado en más de una ocasión en la revista de *Dropship*, un prometedor título de estrategia que combina la acción militar aérea y terrestre. En este E3 por fin se pudo probar una versión jugable en la que destacaba un control intuitivo y sencillo, pese a la complejidad de las acciones a realizar. Lástima que en su aspecto *Dropship* deje algo que desear, sobre todo en lo que a aspecto gráfico se refiere (las texturas del paisaje están más difuminadas que los primeros planos de la Pantoja en el programa *Amigos en la Noche*).



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SONY**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **INVIERNO 2001**





DEVIL MAY CRY

UN JUEGO MONUMENTAL

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
LANZAMIENTO **NAVIDAD**

Devil May Cry consolidó en el E3 su condición de mega-estrella dentro del catálogo de juegos de PS2. El creador de este título, Shinji Mikami, acudió a la presentación organizada por Sony para asombro y alborozo de los periodistas del sector allí congregados (aunque puede que la barra libre también tuviera algo que ver). Allí aseguró que parte de su equipo viajó a Inglaterra y España para ver monumentos góticos y de Gaudí que sirvieran de inspiración para el juego. Todo un derroche de medios que demuestra la obsesiva atención por el detalle que se ha puesto en *Devil May Cry* (o es eso, o es que los programadores se pirran por la tortilla de patatas y las playas de la Costa Brava).

Lo que se vio del juego en sí era, más o menos, lo mismo que aparecía en la demo que comentamos en *PlanetStation* el mes pasado. Lo único realmente nuevo que se pudo degustar en el E3 fueron imágenes en las que Dante se enfrentaba a dos jefazos finales. Uno era la araña de lava que ya vimos en la demo, y un grifo (no tiene nada que ver con una esponsorización de griferías Roca, se trata de un monstruo con cuerpo de león y alas de águila). En la versión final los programadores aseguran que cambiarán algo la estructura del juego (basada en misiones a cumplir) y que obtendremos puntos según el 'arte' que tengamos matando enemigos. ¡Lo queremos ya!

BLOOD OMEN 2

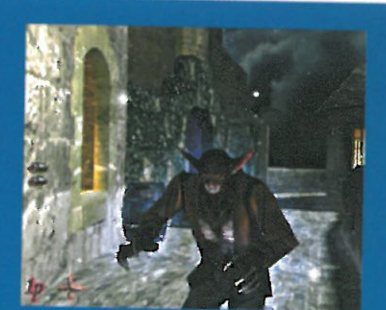
Crystal Dynamics ha decidido rentabilizar el éxito de *Soul Reaver* con otra secuela a añadir a la saga *Legacy Of Kain*. En esta ocasión encarnaremos al terrible Kain en su juventud, que lidera a los vampiros en su lucha contra una legión de fanáticos religiosos. Prepárate para explorar un inmenso mundo gótico escurriéndote entre las sombras, y luchar contra la humanidad sorbiéndole la sangre a través de la yugular. Nosotros, de momento, ya nos vamos entrenando este verano con la sangría de chiringuito playero.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CRYSTAL DYNAMICS**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **¿2002?**

VAMPIRE NIGHT

Aunque la tercera parte de *The House of the Dead* aparecerá finalmente en X-Box, este juego podría ser tranquilamente una entrega más de la famosa saga de Sega. La principal diferencia es que en esta colaboración entre Namco y los estudios WOW de Sega se han sustituido los zombis por vampiros. Por lo demás, la persecución de *chupasangres* tendrá lugar en escenarios con decoración gótica donde dos *cazavampiros* podrán usar los ajos (o pistolas, según el caso) simultáneamente. *Vampire Night* será compatible con la futura Guncon 2 de Namco.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **NAMCO/ WOW ENTERTAINMENT (SEGA)**
EDITOR **NAMCO**
DISTRIBUIDOR **POR CONFIRMAR**
LANZAMIENTO **FINALES 2001**

EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES

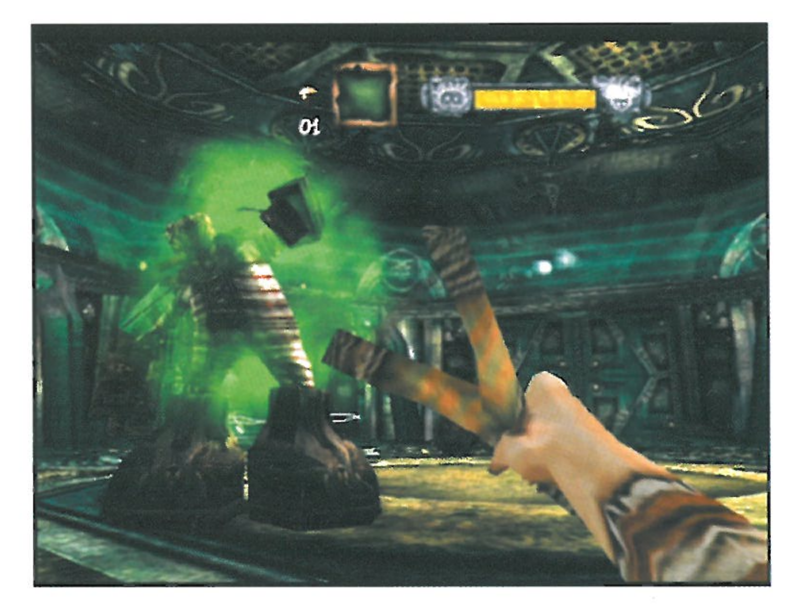
EL NIÑO DIABÓLICO

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **IN UTERO**
EDITOR **UBI SOFT**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
LANZAMIENTO **SEPTIEMBRE**

Ubi Soft ha cambiado el mundo de color de *Rayman* por las pesadillescas plataformas de *Evil Twin: Cyprien's Chronicles*. En este prometedor juego encarnamos a Cyprien, un niño huérfano que el día de su cumpleaños se ve inmerso en un mundo paralelo de pura pesadilla poblado por horrorosos monstruos (no, no tiene nada que ver con las galas de Antena 3). Para tan ardua tarea el bueno de *Cipriano* cuenta con el poder de transformarse en el poderoso Super Cyprien, con el cual podrá dar unas buenas *yoyas* a los malos e incluso volar cual bolsa del Pryca al viento.

Lo más interesante de *Evil Twin* sin duda es su cuidado diseño y ambientación. Pese a que el protagonista es un niño, el tono macabro del juego parece orientado hacia un público algo más adulto. Los escenarios recuerdan mucho a películas como *Pesadilla Antes de Navidad* o *La Ciudad de los Niños Perdidos*. Todo ello, por supuesto, con una factura técnica a la altura de las circunstancias y unos pocos puzzles para que no todo sea brincar. En septiembre empezará tu peor pesadilla (y no lo decimos porque empiecen las clases).







CAPCOM VS. SNK 2: MARK OF THE MILLENNIUM

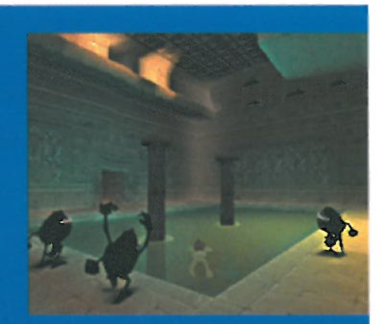
Pocos días antes del inicio del E3, Capcom confirmó que desarrollará una versión de la segunda parte de *Capcom vs. SNK* para la 128 bits de Sony. El estreno en la PlayStation 2 de la lucha en 2D no supondrá precisamente una revolución con respecto a la primera entrega, pero sí incorporará las mejoras que los fans de las dos compañías más importantes del género estaban pidiendo a gritos. A saber: se han incluido 10 nuevos personajes (entre ellos estarán Joe Higashi, Dan o Athena) y más estilos de lucha y se ha modificado el polémico reparto de *slots* para cada luchador.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **POR CONFIRMAR**
LANZAMIENTO **YA NOS GUSTARÍA SABERLO...**

HERDY GERDY

Hay casos como *Spyro*, *Rayman 2* o incluso *Crash Bandicoot* en que el jugador tiene la impresión de estar jugando con auténticos dibujos animados en la pantalla. Pero cualquier cosa que hayáis visto hasta ahora queda en pañales frente al impresionante despliegue visual de *Herdy Gerdy*. Gracias a la ingeniosa utilización de sombras planas y texturas de gran calidad, Core ha conseguido que jugar con este título sea lo más parecido a disfrutar con unos dibujos animados totalmente interactivos.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CORE**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **OTOÑO**





STUNTMAN

ESPECIALISTAS EN ACCIÓN

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **REFLECTIONS**
EDITOR **INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
LANZAMIENTO **2002**

Aunque el público sólo pudo admirar un vídeo y una bella policía (más de uno se dejaría multar por recorrer a toda velocidad sus curvas) en el stand de *Stuntman*, nosotros pudimos hablar con Martin Edmondson, co-fundador de Reflections y padre de esta obra maestra en pañales. En una escondida sala éste nos enseñó una versión muy muy previa de *Stuntman*, un título en el que adoptaremos el papel de un especialista de cine. Aparte de la espectacularidad del concepto de juego (tendremos que 'rodar' escenas a bordo de jeeps, motos de nieve, bólidos o carricoches tailandeses), lo que realmente nos dejó con la boca abierta son sus efectos físicos. Los vehículos se comportan de una manera hiperrealista, los 'accidentes' están recreados a la perfección, presentando decenas de pequeñas piezas saltando y moviéndose en tiempo real. Asimismo, tanto los automóviles como los escenarios están recreados al detalle, y los efectos de sombras están perfectamente aplicados (éstos se aplican incluso a las piezas que pierde nuestro vehículo y que quedan abandonadas en el asfalto). Parece que los creadores de *Driver* tienen de nuevo entre manos algo muy, muy espectacular...



GRAND THEFT AUTO 3

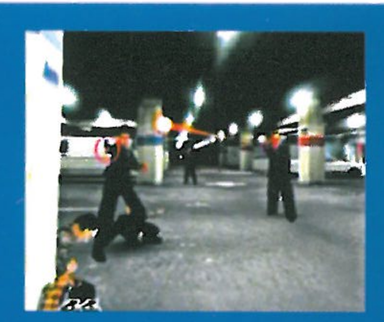
La serie *Grand Theft Auto* siempre se ha caracterizado por tener una jugabilidad antológica y unos gráficos prehistóricos. Esto va a cambiar ostensiblemente en la tercera entrega de la saga que se ha beneficiado de la potencia poligonal de la PlayStation 2. El resto sigue más o menos igual: el protagonista es un auténtico macarra que se dedica a robar coches, disparar a los gángsters rivales e infringir todas las normas de tráfico habidas y por haber.



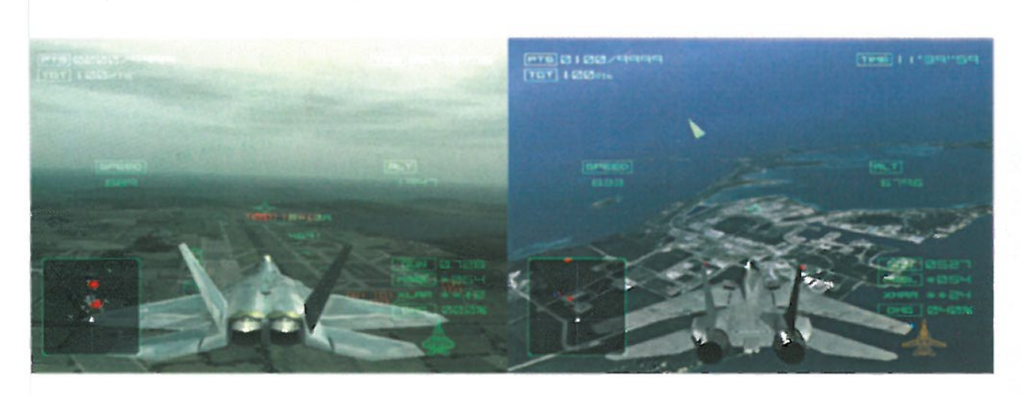
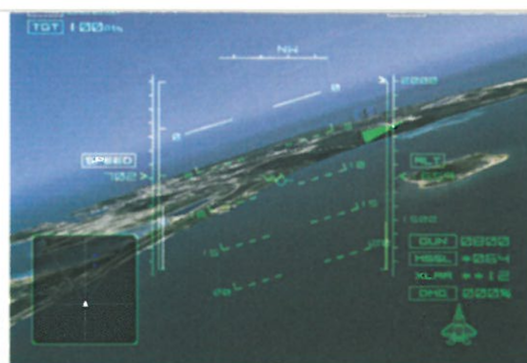
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **DMA DESIGN**
EDITOR **ROCKSTAR GAMES**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

POLICE 911

Esta espectacular recreativa de disparos de Konami supone un paso más en la mecánica que impuso *Time Crisis*. Además de disparar contra los señores que pululan por la pantalla, cuenta con un sensor de movimiento que permite al jugador controlar acciones como agacharse o esquivar los ataques enemigos. La compañía se ha encargado de que la versión doméstica para PS2 incorpore también esta tecnología, que detecta los movimientos de la cabeza del usuario, consiguiendo una experiencia de juego única.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**


ACE COMBAT 4: DISTANT THUNDER

GRAFICOS ESTRATOSFÉRICOS

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **NAMCO**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **FINALES 2001**

Tras una serie de juegos notables pero que no han marcado las diferencias (*Ridge Racer V, Tekken Tag Tournament* o *Klonoa 2*), Namco ha demostrado con el increíble *Ace Combat 4:Distant Thunder* que su enorme reputación en el sector es bien merecida. Los apabullantes gráficos sólo se pueden definir con una palabra: fotorealistas. El único punto flaco a nivel gráfico se hace evidente cuando nos acercamos en vuelo hiperrasante al suelo, momento en el que se aprecian algunas texturas con aspecto borroso (o es eso, o es que en el E3 abusamos demasiado de la cerveza).

Contrastando con la verosímilitud gráfica está la jugabilidad que apuesta por la acción arcade, evitando así el aburrimiento crónico típico de los simuladores de aviones de PC. Incluso el argumento del juego huye de la realidad en pos de una surrealista trama que parece ideada por los guionistas de los Teletubbies.

La acción no se sitúa en la Tierra, sino en un planeta situado en una galaxia muy, muy lejana (¿?). La caída de un meteorito gigante (¿¿??) provoca un cataclismo que rompe el equilibrio internacional iniciándose una guerra de imprevisibles consecuencias. Para combatir estarán a nuestra disposición más de 20 aeroplanos reales (¿quién se los habrá vendido los extraterrestres? ¿George Bush Jr.? ¿el CESID?), incluyendo los modelos Mirage, Tornado, Rafale y Eurofighter 2000.




DRAKAN

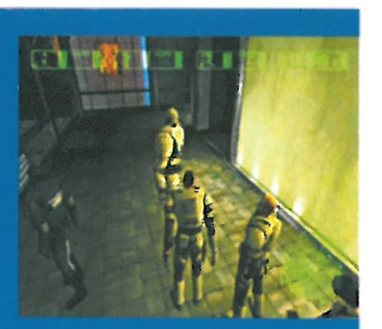
Los aficionados al PC conocerán de sobra esta aventura de espada y brujería, que ha sido convenientemente remozada en su versión consolera (casi parece una segunda parte). De momento, lo más destacado es el magnetismo de su protagonista Rynn (cuya *pechonalidad* compite directamente con la de Lara Croft) y los espectaculares combates aéreos a lomos de dragones. Visualmente el juego promete mucho, gracias a unos enormes paisajes a explorar en los que da gusto perderse con la protagonista (no, no hemos visto ningún pajar de momento).



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SURREAL SOFTWARE**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **NAVIDAD**

PROJECT EDEN

Sí, nosotros también nos temíamos lo peor al comprobar que los creadores de *Tomb Raider* estaban detrás de este juego. Sin embargo *Project Eden* no es, ni mucho menos, una fotocopia de las aventuras de la arqueóloga más acolchada de todos los tiempos. Estaremos al mando de un escuadrón de cuatro soldados. Podremos escoger cuál de los personajes controlamos en cada momento e incluso dar ciertas órdenes (como por ejemplo que nos sigan o que ataquen). Este prometedor juego ambientado en un futuro apocalíptico incluirá una opción para cuatro jugadores e incluso en el futuro puede que incluya opciones para Internet.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CORE DESIGN**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **SEPTIEMBRE 2001**











SILENT HILL 2

EL *ESPLAYNAZO* DEL DIABLO

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
LANZAMIENTO **FINALES 2001**

¿Es *Silent Hill 2* el juego más terrorífico jamás creado? Ésta es la pregunta que nos hicimos tras degustar el vídeo y la demo jugable que nos brindó Konami en el E3. Teniendo en cuenta que las espeluznantes imágenes del juego hicieron que nos temblequearan las rodillas estando rodeados de gente y a plena luz del día, no queremos ni pensar en jugarlo en casa, solos y a oscuras. Creednos, este juego puede provocar más gritos de terror que un *strip-tease* de Marujita Díaz.

Los personajes e historia son completamente nuevos, siendo el propio pueblo de Silent Hill el nexo de unión entre las dos partes de la saga. Lógicamente se ha mantenido y potenciado hasta límites insospechados la sórdida ambientación del original. Es realmente desagradable ver cómo, por ejemplo, enfermeras-zombi se retuercen por el suelo compulsivamente tras atizarles con una barra metálica en la sesera. Eso por no hablar de la magistral escena en la que vemos a un orondo personaje vomitar aparatosamente mientras se postra de rodillas.

Gráficamente lo más espectacular son, sin duda, las excelentes secuencias de vídeo, mientras que los gráficos poligonales se benefician de un realista efecto de niebla en los exteriores y de unas inquietantes luces y sombras en los exteriores. Por cierto, todas las imágenes de *Silent Hill* se ven granuladas, como si de fotos antiguas se tratara... Inquietante, muy inquietante.

SILENT SCOPE 2: DARK SILHOUETTE

Entre tanta *serpiente sólida* Konami también tuvo tiempo de mostrar la conversión a PlayStation 2 de su recreativa *Silent Scope 2: Dark Silhouette*. Aunque el sistema de juego no ha variado demasiado, esta vez nuestra misión (si decidimos aceptarla) será acabar con diversos grupos terroristas ocultos en Europa. No faltará la espectacular persecución acuática (con unos efectos de agua impresionantes) y un nuevo visor de Rayos X que nos permitirá descubrir enemigos que se oculten tras algunos objetos.



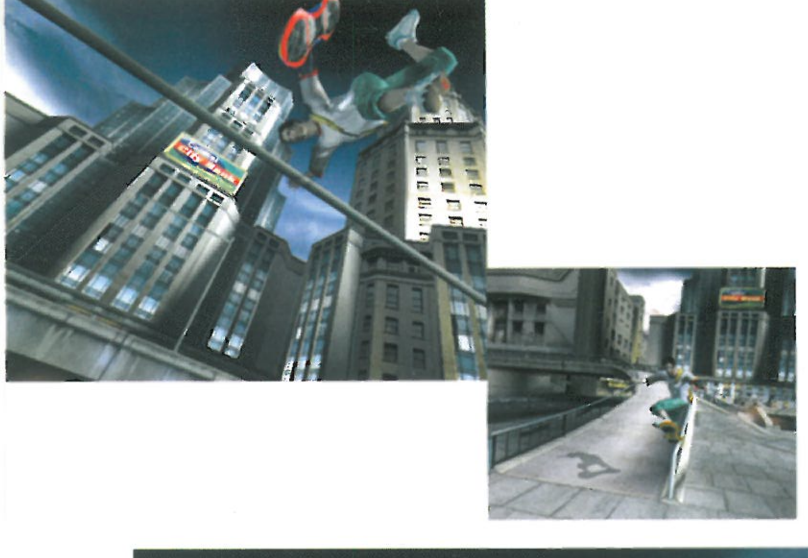
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
LANZAMIENTO **FINALES 2001**

DYNASTY WARRIORS 3

Vuelven las batallas multitudinarias a PS2 de mano de Koei con *Dynasty Warriors 3*, una secuela que incorpora la tan necesitada opción para dos jugadores que echamos en falta en su antecesor. Además, aprovechando la presencia de otro compañero con el que poder tortear, en esta ocasión tendremos la posibilidad de deshacernos de los enemigos con combos realizados por parejas. Este interesante añadido, junto a la opción de poder cabalgar elefantes son las principales novedades de un juego lleno de magia, combates y sobre todo mucha, mucha gente combatiendo.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KOEI**
EDITOR **KOEI**
DISTRIBUIDOR **POR DETERMINAR**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**









SKATE A RAS DE SUELO

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CRITERION**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **FINALES 2001**

Sin duda, ésta fue una de las sorpresas más agradables del E3 (sin tener en cuenta la facilidad de Holybear de sortear adversarios en su camino hacia la barra, claro). *AirBlade* es, para entendernos, un cruce entre *Tony Hawk's* y *Jet Set Radio* que además está a la altura técnica de ambos. Del primero toma el vehículo (aunque esta vez se trata de una tabla antigravedad que vuela a un palmo del suelo) y el aspecto realista de los personajes. Por su parte, el juego de Sega ha influido en la introducción de un argumento que cohesione las diferentes fases y en la macarra ambientación. La diferencia con *Jet Set Radio* es que, en lugar de una lucha entre bandas, esta vez el objetivo es liberar a un científico que ha sido secuestrado. Para conseguirlo será necesario cumplir una serie de objetivos en cada uno de los gigantescos escenarios en los que transcurrirá la acción. Por supuesto, no faltarán las típicas y surrealistas piruetas que se podrán realizar aprovechando prácticamente todos los elementos de los decorados (desde barandillas hasta cualquier coche que pase por allí). Y para los jugones más sociables no faltarán las opciones para dos jugadores, entre las que destaca la posibilidad de participar en el divertido (a la par que simple) robo de la cinta.





NBA STREET

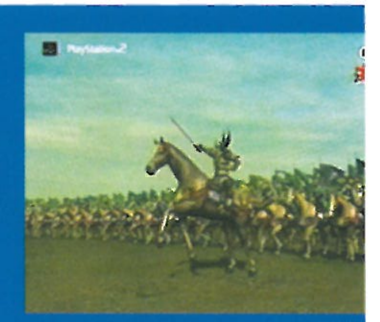
Después de desarrollar toda clase de títulos deportivos variopintos (nos tememos un inminente *EA Sports Proudly Presents Petanca's 2001*), la división de deportes de Electronic Arts ha decidido dar una nueva vuelta de tuerca con un juego de baloncesto... callejero. La concepción arcade de este título nos permitirá la posibilidad de realizar espectaculares jugadas como mates exageradamente imposibles o pasadas aéreas. También incorpora un curioso sistema de puntos que premia lo 'macarra' que sea nuestro juego.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SPORTS BIG**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
LANZAMIENTO **INMINENTE**

KESSEN II

Los señores de Koei son de los pocos que saben convertir sus juegos de estrategia en auténticos espectáculos (algo que José Luis Moreno lleva años intentando conseguir con sus operetas de medio pelo). En *Kessen II* encontraremos concurridas batallas (¡hasta 500 soldados en pantalla!) llenas de combatientes engalanados con elegantes armaduras, así como 30 nuevos campos de combate. Y además de mandar tropas (entre las que se incluyen caballería y hombres montados en elefantes), tendremos la ocasión de lanzar hechizos como tornados o devastadoras lluvias de piedras.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KOEI**
EDITOR **KOEI**
DISTRIBUIDOR **POR DETERMINAR**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

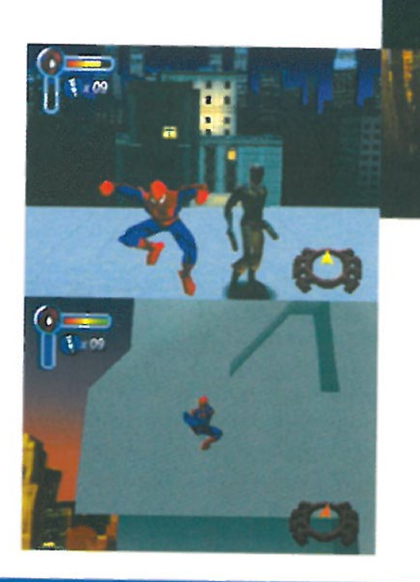
SPIDERMAN 2: ENTER ELECTRO

EL HOMBRE SIGUE ARAÑANDO



PLATAFORMA	**PSONE**
DESARROLLADOR	**ACTIVISION**
EDITOR	**ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR	**PROEIN**
LANZAMIENTO	**¿OTOÑO?**

Tras el buen sabor de boca que nos dejó la primera parte, este *Spiderman 2: Enter Electro* se perfila como uno de los juegos más apetecibles de PS One. La demo vista en el E3 nos ha confirmado 2 cosas: 1- En su aspecto, este juego tiene menos novedades que el repertorio de Tamara. 2- Se intuye que, aún siendo esencialmente un *beat'em-up*, en esta ocasión los puzzles están algo más trabajados. Puede que la telaraña de Spiderman, se convierta en la red de salvación para el cada vez más menguado panorama de 32 bits.



SYPHON FILTER 3

EL ÚLTIMO GRAN HÉROE DE PSONE

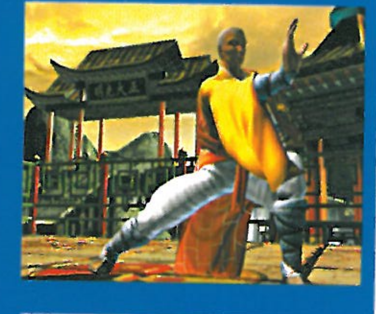
PLATAFORMA	**PSONE**
DESARROLLADOR	**SCEA**
EDITOR	**SONY**
DISTRIBUIDOR	**SONY**
LANZAMIENTO	**NAVIDAD**

El gran lanzamiento de Sony para PS One de cara a navidades va a ser *Syphon Filter 3* sin duda (por aquello de que por desgracia no tiene competencia). Las grandes novedades de esta entrega son el nuevo arsenal de armas que se pone a nuestra disposición, incluyendo minas de proximidad y un gadget para ver a través de las paredes (la que montarían los de *Interviú* con este trasto), así como toda una serie de mini-juegos extra que se pueden jugar independientemente de la aventura principal. Por supuesto se mantienen las novedades más aplaudidas de la segunda parte, por lo que podremos disfrutar de nuevo con las partidas del modo Deathmatch a dos jugadores y de la posibilidad de manejar tanto al fuertote de Logan como a la sexy Lian Xing.



VIRTUA FIGHTER 4

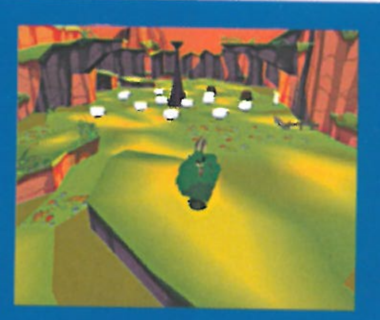
Yu Suzuki desveló durante el E3 algunas novedades sobre la ansiada versión para PlayStation 2 de *Virtua Fighter 4* (que está siendo desarrollada casi a la vez que la recreativa). El genio japonés aseguró que ha estudiado a fondo la arquitectura de PS2 para asegurar una conversión sin demasiadas complicaciones. Aunque en el E3 sólo pudimos ver un nuevo vídeo del juego, pudimos apreciar el gran salto que dará la saga. La calidad de texturas o las animaciones faciales (se nota la experiencia del equipo en *Shenmue*) no tienen nada que ver con lo visto en los anteriores episodios de la serie.



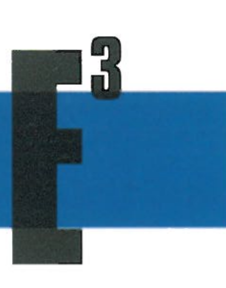
PLATAFORMA	**PS2**
DESARROLLADOR	**SEGA**
EDITOR	**SEGA**
DISTRIBUIDOR	**SEGA**
LANZAMIENTO	**ESTOOO...**

PERRO Y LOBO

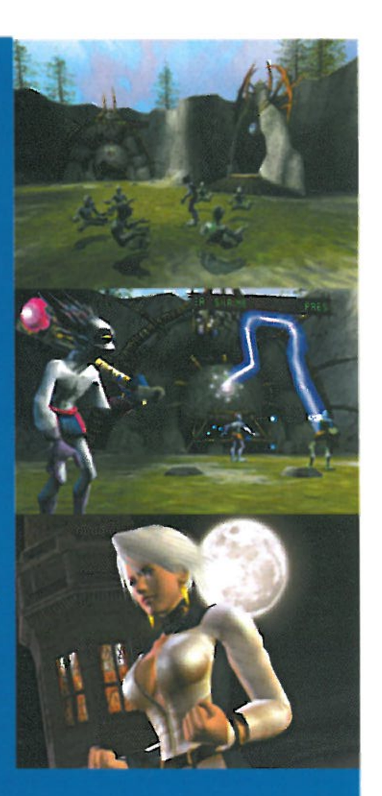
Por una vez, los personajes de los dibujos animados de la Warner no van a protagonizar un juego de plataformas ni de carreras de karts. En esta ocasión, Ralph el lobo y el Perro ovejero han sido escogidos para ejercer de estrellas en una divertida versión *animal* de *Metal Gear Solid*. Nuestro misión, metiéndonos en la piel del lobo, será robar tantas ovejas como podamos en unos cuidados escenarios 3D. Para conseguirlo podremos echar mano de todo un arsenal de herramientas y artimañas que nos permitirán burlar al perro guardián.



PLATAFORMA	**PS2**
DESARROLLADOR	**INFOGRAMES**
EDITOR	**INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR	**INFOGRAMES**
LANZAMIENTO	**SEPTIEMBRE**

OTROS PLANETAS 





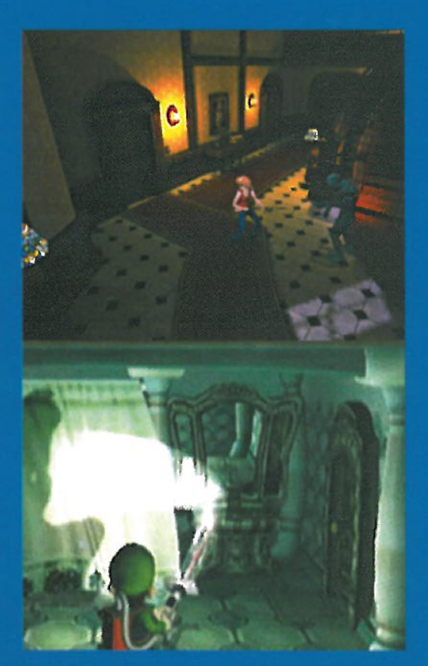
X-BOX
LA X NO DESPEJA TODAS LAS INCÓGNITAS

Transcurriendo la feria E3 en Los Ángeles, todos esperábamos que los americanos de Microsoft arrasasen en el evento porque, digámoslo así, 'jugaban en casa'. A la hora de la verdad su ya famosa consola, la X-Box, demostró tener unas impresionantes capacidades técnicas, aunque quizá anda algo coja en lo que a juegos 'estrella' se refiere. Salvo excepciones relevantes como ese alucinante *Munch's Oddysee* (la esperadísima continuación de *Abe's Oddysee*), las fabulosas luchadoras de Dead Or Alive 3, o el desparrame de acción programado por Sega que responde al nombre de *Gun Valkyrie*, en general se echaban en falta títulos rompedores. Eso sí, este E3 confirmó a *Halo*, un *shooter* en la más pura tradición de *Quake*, como uno de los juegos más populares de X-Box.

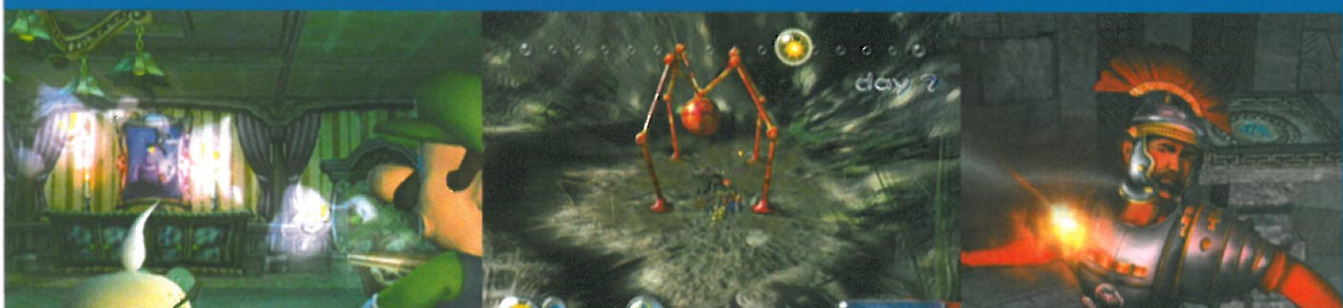
A pesar de todo, el futuro de la consola es bastante prometedor, ya que los grandes monstruos del entretenimiento doméstico sólo acaban de dar sus primeros pasos en la máquina de Bill Gates. Por ejemplo, Electronic Arts trasladará su magnífico catálogo de deportes a la consola, mientras que Capcom ha confirmado tres títulos exclusivos en X-Box, entre ellos un más que prometedor *Dino Crisis 3* del que, por desgracia, apenas se vio nada en la feria.

La X-Box saldrá oficialmente el 8 de noviembre en USA y se espera su desembarco europeo en primavera del 2002. No dudamos que para entonces Microsoft tendrá unos cuantos ases más en la manga para ganarse la confianza de los consoleros.

GAMECUBE
NINTENDO AL CUBO



Nintendo aprovechó esta edición del E3 para presentar en occidente su flamante Gamecube. No es que hubiera grandes sorpresas, porque los juegos de la consola siguen dirigiéndose básicamente a un público infantil, pero la jugabilidad marca de la casa se sigue manteniendo. *Super Smash Bros Melee* (segunda parte de un juego de Nintendo 64), *Luigi's Mansion* (con el hermano de Mario como protagonista) y *Pikmin* (título de estrategia en el que comandamos a un grupo de hormigas) son las nuevas creaciones del genial Shigeru Miyamoto. Mario y Zelda contarán, por supuesto, con sus respectivos juegos en Gamecube, pero se presentarán en el Spaceworld de agosto. También destacaron entre el catálogo del *Cubo Eternal Darkness* (el survival horror inicialmente previsto para N64) o el impresionante *Star Wars: Rogue Leader*. Por su parte, Sega sorprendió a propios y extraños con demos jugables de *Super Monkey Ball* y *Phantasy Star Online* y con un espectacular vídeo de *Virtua Striker 3*. En definitiva, Nintendo ofrecerá, a partir del 14 de septiembre en Japón y el 5 de noviembre en Estados Unidos (no hay fecha concreta para Europa), más o menos lo mismo de siempre. ¿Será suficiente para competir con las máquinas de Sony y de Microsoft? Por si acaso en el E3 pudimos ver un prototipo de DVD de la empresa Matsushita compatible con la Gamecube...



DREAMCAST

MURIENDO CON EL SONIC PUESTO

Puede que la Dreamcast esté viviendo su último año de vida, puede que fuera la consola con menos representación en el E3, puede que prácticamente ningún desarrollador externo esté trabajando en nuevos proyectos... Todo esto es totalmente cierto, pero los juegos que Sega está desarrollando para su consola son de lo mejorcito que vamos a poder ver durante el próximo año en el mundo de los videojuegos. Peter Moore, el presidente de Sega América, se encargó de conducir la rueda de prensa en la que su compañía dejó bien claro cuál es su potencial. Las grandes estrellas de Sega, empezando por Yu Suzuki y acabando por Yuji Naka, hablaron largo y tendido sobre sus próximos proyectos en otras plataformas y, por supuesto, sobre su legado para la Dreamcast. Títulos como *Crazy Taxi 2*, *Phantasy Star Online Ver. 2*, *Alien Front Online*, *NBA 2K2*, *Tennis 2K2* (el nombre definitivo de *Virtua Tennis 2*) o *Floigan Brothers* van a ser auténticas obras maestras. Pero sin duda los juegos que levantaron más expectación fueron *Shenmue II* y *Sonic Adventure 2*. El primero está prácticamente acabado y será bastante más largo que su predecesor (incluirá del segundo al sexto capítulo de la historia). El puercoespín azul, por su parte, celebrará su décimo aniversario (la verdad es que no se conserva mal aunque tenga dos lustros encima) con el lanzamiento mundial de la segunda parte de *Sonic Adventure* durante el mes de junio. A esto se le llama dejar el pabellón bien alto.



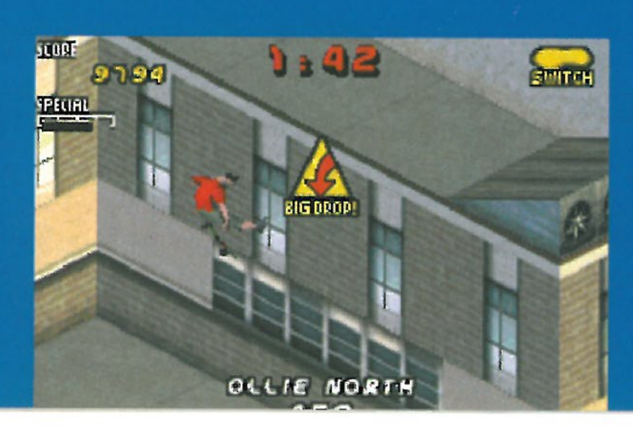


GAME BOY ADVANCE

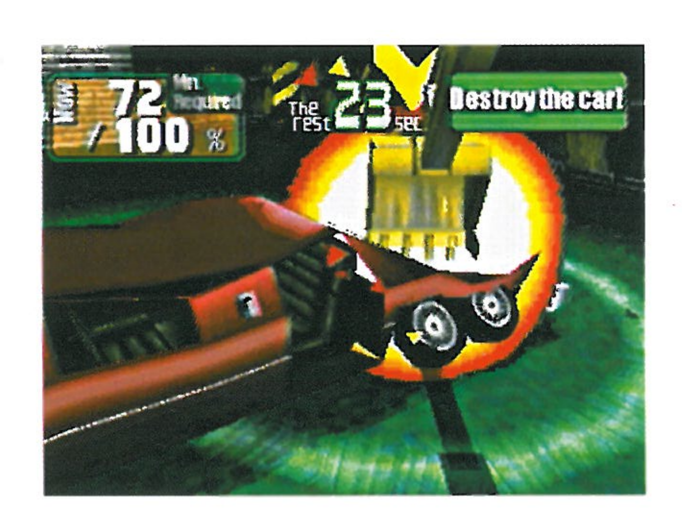
NINTENDO TIENE EL ÉXITO EN EL BOLSILLO

La consola seguramente más sorprendente de las que aparecerán este año sólo tiene 32 bits, sus principales juegos son versiones de éxitos anteriores y sus capacidades poligonales son algo limitaditas. Estamos hablando de ese pequeño fenómeno llamado Game Boy Advance, que junto a PlayStation 2 fue la auténtica estrella del E3. La mayoría de sus títulos punteros son conversiones de otros que aparecieron en Super Nintendo: *Mario Kart Advance*, *Super Street Fighter II Turbo Revival* (con nuevos escenarios), *Final Fight One*, *Breath of Fire* o *Super Mario Advance*. Las capacidades gráficas y sonoras superan todo lo jugado en Super Nes, y están a años luz de lo que hemos podido disfrutar en otras portátiles. Buena prueba de ello son juegos basados en sus respectivas versiones de PlayStation *Rayman Advance* (ab-so-lu-ta-men-te idéntico al de la consola de Sony... no, nosotros tampoco sabemos cómo lo han hecho la gente de Ubi Soft) y *Tony Hawk's Pro Skater 2*, con personajes poligonales de suaves animaciones y escenarios isométricos. Si con versiones de otros juegos la pequeña de Nintendo revolucionará al mundo entero (cuando leáis estas líneas esperamos que esté a punto de salir por nuestros lares)... ¿qué podemos esperar cuando comiencen a programarse juegos exclusivos para ella?







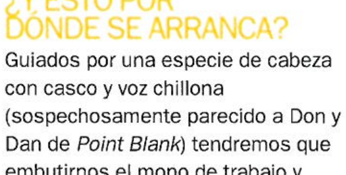


POWER DIGGERZ

YO PARA SER FELIZ QUIERO UNA EXCAVADORA

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **TAITO**
EDITOR **JVC**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **VERANO**

Cuando cada mes echamos un vistazo a lo que juegan por tierras niponas nos preocupamos más por la salud mental del pueblo japonés. Y es que da qué pensar qué demonios pasará por las cabezas de los desarrolladores de pasadas joyas como *UM Jammer Lammy*, *Incredible Crisis*, *Bishi Bashi* Special, de futuras extravagancias como *Ka* (un simulador de 'matar mosquitos') o el caso que nos ocupa, *Power Diggerz*. Conocido en Japón con el nombre de *Power Shovel ni Norou*, es el juego ideal para los amantes de las camisetas Imperio, el moreno paleta, los cascos de obra y los vehículos que, más que caballos de potencia, tienen mamuts lanudos. Porque las protagonistas absolutas de este 'simulador' son unas enormes palas excavadoras con las que deberemos realizar toda clase de absurdas y divertidas pruebas.



¿Y ESTO POR DÓNDE SE ARRANCA?

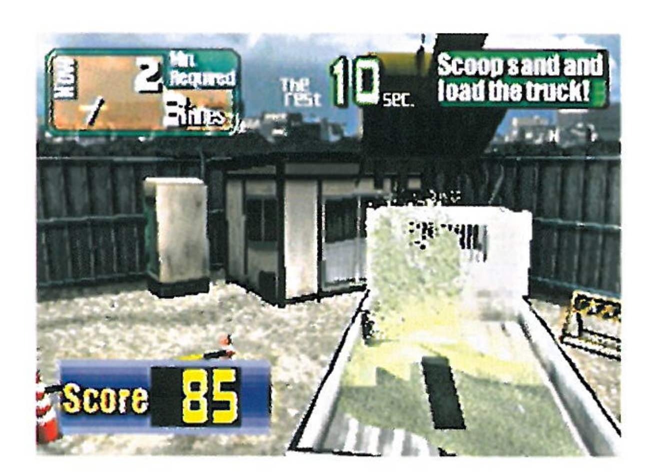
Guiados por una especie de cabeza con casco y voz chillona (sospechosamente parecido a Don y Dan de *Point Blank*) tendremos que embutirnos el mono de trabajo y conseguir dinero gracias al sudor de nuestra frente frente a una

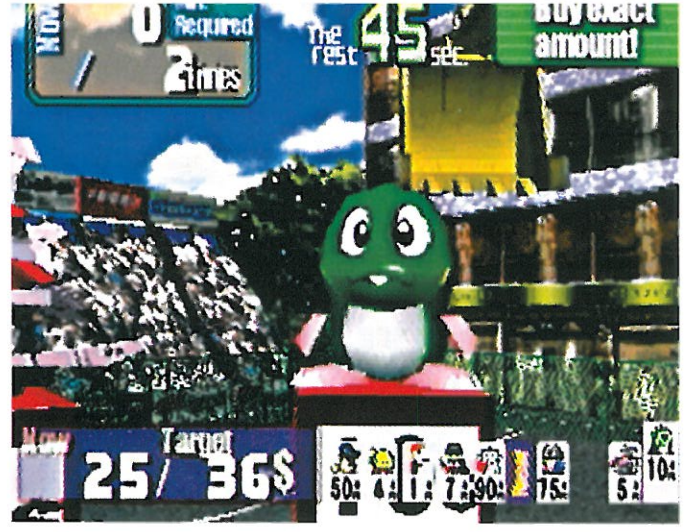
LAS PRUEBAS DE POWER DIGGERZ NOS OBLIGAN A HACER LOCURAS COMO PONER 200 LITROS DE SALSA AL CURRY EN PLATOS DE ARROZ

excavadora. Y lo de sudar no es en sentido figurado, porque lo cierto es que, al principio, hacerse con el control de uno de estos cacharros cuesta lo suyo. Los botones superiores sirven para dar marcha adelante o marcha atrás a cada una de las orugas que mueven el vehículo (izquierda o derecha). Los sticks analógicos controlan el movimiento del brazo de la pala (uno para cada sección del brazo) y la rotación de la cabina sobre su eje (¡pufff!). Y por último, con los cuatro botones principales podemos abrir o cerrar la pala. Como veis, el control es bastante exigente (no digamos ya para cerebros de rebajas como los nuestros, que nos cuesta caminar y mascar chicle a la vez). Pero os aseguramos que con algo de práctica









Este bicho no es una mezcla entre pingüino y guisante, sino uno de los protagonistas de *Bubble Bobble* que aparece como invitado en *Power Diggerz*.



se puede llegar a dominar el noble arte de las excavaciones cual Indiana Jones sector construcción.

Una vez consigamos que la excavadora haga algo más que dar vueltas sobre sí misma y destrozar todo cuanto encuentre en su camino, podemos embarcarnos en cualquiera de atractivos modos de juego que nos propone *Power Diggerz*. Como si de un *Gran Excavadorismo* se tratara, en uno de estos modos tendremos que pasar una serie de pruebas para conseguir la licencia para garrulear con nuestro mastodonte mecánico. Pero el más atractivo de todos es aquél que nos propone, tras consultar los anuncios en un periódico, ganar todo el dinero posible aceptando extraños 'trabajillos'.

POWER DIGGERZ ES EL JUEGO IDEAL PARA LOS AMANTES DE LAS CAMISETAS IMPERIO, EL MORENO PALETA, LOS CASCOS DE OBRA Y LOS VEHÍCULOS QUE, MÁS QUE CABALLOS DE POTENCIA, TIENEN MAMUTS LANUDOS

TONELADAS DE DIVERSIÓN

¿Qué se puede hacer con una excavadora? Lo normal sería pensar en cosas como cargar camiones con tierra, realizar zanjas, aplastar coches o destruir el colegio por la noche para que nadie nos vea y que el lunes por la mañana tengan que suspender las clases (¡sueños de infancia! ¡cuánto os añoramos!). Pues bien, además de 'lo normal', las pruebas de *Power Diggerz* nos obligan a hacer locuras como poner 200 litros de salsa al curry en platos de arroz, trasladar tortugas con nuestra pala hasta una piscina o realizar la compra a golpe de excavadora. Y es que no hay nada mejor para el estrés veraniego (sobre todo para los que no tienen vacaciones... ¡buaaaa!) pasar por encima de seis casetas de la construcción o derribar bolos a golpetazos. Sobre todo si todo este delirio cuenta con una parte gráfica bastante competente y una ambientación sonora que promete ser tronchante (los berridos en japonés que pegan los protagonistas y la música *country*-horteroide son para reír a lágrima viva). Que los amantes de la destrucción sobre ruedas (bueno, sobre orugas) y el surrealismo nipón se preparen, porque *Power Diggerz* promete llegar en breve para hacer escombros todo lo visto en juegos 'raros' y darle un poco de potencia al catálogo de nuestra mustia PlayStation.

KOMATSU LES OFRECE EL SIGUIENTE JUEGO

Hemos visto casos de patrocinio extraños en videojuegos, pero lo de *Power Diggerz* ya alcanza cotas delirantes. Tanto en las excavadoras que manejamos como en los créditos del juego aparece la palabra Komatsu, que resulta ser el nombre de una importante empresa real de equipos de construcción. Como bonus añadido de este título, cuando reunamos suficiente dinero podremos desbloquear una serie de galerías de fotografías que nos muestran (¡oh, sorpresa!) excavadoras, remolques y enormes camiones de esta compañía en movimiento. Komatsu: ¡ya en sus mejores tiendas!





Derecha: El protagonista del juego tiene cierto paralelismo con nuestro director: poco pelo y cabeza hueca.







PUZZNIC

BLOQUEADO EN EL TIEMPO





PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **ALTRON CORPORATION**
EDITOR **TAITO**
DISTRIBUIDOR **¿QUIÉN SE ATREVE?**
LANZAMIENTO **PFFFF...**

Hay muchos tipos de bloques: el bloque publicitario, el bloque de viviendas, el bloque comunista, el "*blo qué pachaaa*"... Los desarrolladores de *Puzznic* se propusieron aumentar tan nutrida lista, y de ahí la diversidad de bloques que presenta este título: están, por supuesto, los bloques corrientes, que sirven para definir los límites de cada escenario; luego tenemos los bloques especiales, que se mueven de un lado a otro y hacen las veces de plataformas de transporte y barreras temporales (que tanto pueden ayudarnos como desesperarnos); pero, lo que es más importante, tenemos también los bloques de puzzle. Cada una de estas ricuras luce un determinado símbolo y desaparecen si juntamos dos o más del mismo tipo... siendo el objetivo eliminar todos los bloques de puzzle de un nivel a base de manipularlos para colocarlos en la posición adecuada. Tenemos libertad para mover los bloques de puzzle a izquierda o derecha, pero, como suele pasar en esto de los videojuegos, se precipitarán al fondo de la pantalla si se caen por el borde de un saliente. Esto resulta muy útil para dejar caer ese último bloque clave entre los dos similares de debajo, pero no tanto cuando lo que nos hacía falta era que se posara sobre esa plataforma móvil que lo hubiera transportado hacia donde estaba su pareja.

FUNCIONA (SI) A-PILAS

Aquí es donde encontramos uno de los aspectos más interesantes de *Puzznic*. Al principio parece que el juego no hace más que poner a prueba la percepción de causa y efecto: nada en el nivel varía hasta que el jugador provoca una reacción en cadena, y lo único que hace falta para llegar lejos es pensar un poco por adelantado. Sin embargo, esto cambia enseguida, ya que las plataformas móviles introducen una nueva dinámica de movimiento. Aquí no sirve usar sólo el intelecto; también necesitaremos un buen sentido de la oportunidad para determinar el momento preciso. *Puzznic* es una propuesta divertida y, por un módico precio, sería altamente recomendable para quienes sienten inclinación por distraerse dándole al coco (que haberlos, haylos) y por dejarse su buen dinero comprando juegos de importación, ya que por ahora es la única manera de poder conseguir este correcto homenaje al clásico de los 8 bits.

CADA UNO DE LOS BLOQUES LUCE UN DETERMINADO SÍMBOLO Y DESAPARECEN SI JUNTAMOS DOS O MÁS DEL MISMO TIPO

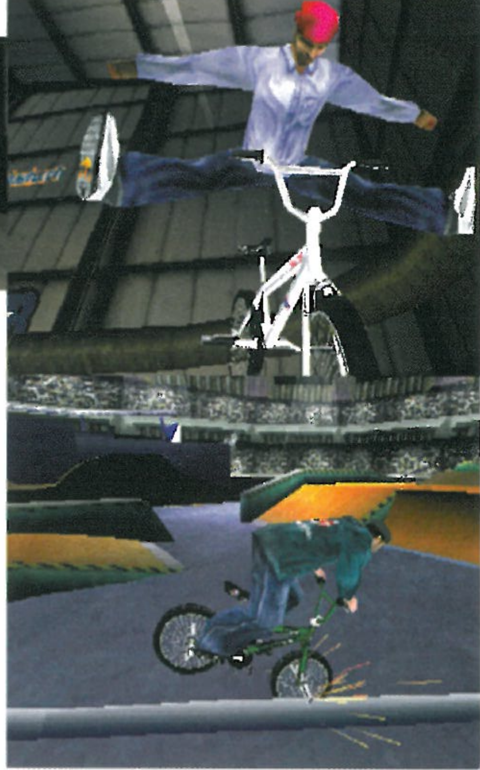


¿NOVEDAD *CON-SOLERA*?

Los jugones que ya peinen canas (o que, como nuestro director, las conserven en una urna de oro junto al resto de pelos caídos en acto de servicio), así como los pirados por lo retro, puede que ya estén familiarizados con *Puzznic*, puesto que el juego disfrutó de una aparición en Amiga, por no mencionar el C64, Spectrum y Amstrad. Y si mal no recuerdan nuestras hormonas adolescentes, la versión para recreativa contaba además con fotografías digitalizadas de señoritas que, a medida que nosotros nos deshacíamos de las piezas de juego, ellas se deshacían de las piezas de su ropa interior. Hmmm...







MAT HOFFMAN'S PRO BMX

LOS BICIVOLADORES

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **RUNECRAFT**
EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **INMINENTE**

Los más cínicos y mal pensados podrían pensar que los desarrolladores de *Mat Hoffman*, que cuenta con el mismo motor gráfico de *Tony Hawk*, tienen un puntito de caradura al crear un título muy parecido a la leyenda de los monopatines. Aun así, no hay software más barato que el de cosecha propia y, en lo que a deportes extremos de esta índole se refiere, nada más apropiado que la tecnología de eficacia probada de los creadores de *Tony*, Neversoft. Considerad pues este, ejem, reciclaje como una garantía de calidad y recordad que, de haber sido *Hoffman* un mero intento de aprovechar el tirón de su exitosa serie, Activision ya habría podido quitarle dos ruedas hace tiempo (y lo habría hecho sin pensárselo; la situación en *Juegolandia* es un tanto penosa en estos tiempos).

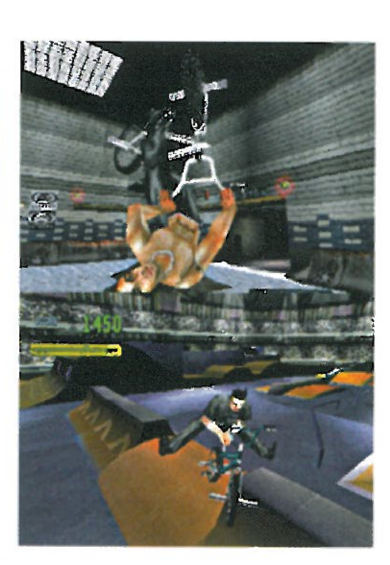
Con ello no queremos decir que *Hoffman* no sea abiertamente como *Hawk* en cuanto a estilo, forma y funcionamiento: Activision ha tenido la astucia de convertir en imagen de marca el logotipo 'Fulanito's Pro Lo que sea', empleando fuentes idénticas en todo el producto y asegurándose de que los jugadores se sientan como en casa al instante. Por suerte es de esperar una experiencia de juego lo bastante modificada gracias a la consideración que hace Runecraft de la diferencia entre hacer locuras con cuatro ruedas y con dos. La cantidad y tipo de acrobacias que se pueden encadenar sobre una bici hará nos lo pensemos dos veces antes de intentar ciertos combos. En el caso de que Activision consiga el nivel de disparidad deseado, *Hoffman's* puede convertirse en algo con lo que 'hawkeros' puedan progresar, en vez de una mera alternativa para quienes prefieran las bicis a los monopatines.

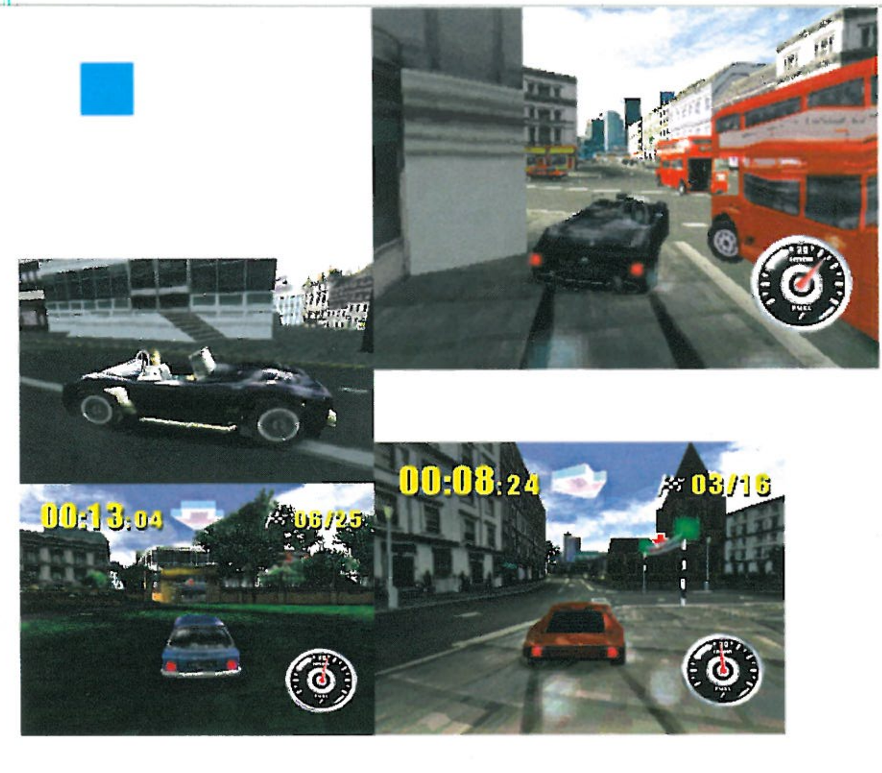
LA CANTIDAD Y TIPO DE ACROBACIAS QUE SE PUEDEN ENCADENAR SOBRE UNA BICI HARÁ NOS LO PENSEMOS DOS VECES ANTES DE INTENTAR CIERTOS COMBOS



En este juego los ciclistas no van a piñón fijo, pero fijo que se dan 'piños'.









THE ITALIAN JOB

¡SIGA A ESE MINI!

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **PIXELOGIC**
EDITOR **SCI**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **OCTUBRE**

Tras languidecer en el limbo del desarrollo durante lo que parece una eternidad, por fin se están dando los últimos retoques al derivado para PlayStation de la película de culto de 1969 *Un Trabajo en Italia.* El film de Troy Kennedy Martín contenía una de las secuencias de persecución automovilística más memorables vistas en la gran pantalla y, claro, es en dichas escenas en las que se ha centrado el desarrollador Pixelogic para el este juego.

La comparaciones entre este juego y el *Driver* de Reflections vienen a la cabeza de inmediato, aunque hay que decir en favor del título de SCI que al parecer aportará varios elementos nuevos al género de conducción por misiones. Hay varios modos de juego en oferta, entre los que figuran Conducción Libre, Desafío, Destructor y Punto de Control (algunos de los cuales sólo son accesibles tras completar el juego principal). Sin embargo, la auténtica chicha del título es el modo Italian Job. En él, debermos



LAS FASES SE REPARTEN EN CUATRO EXTENSAS ÁREAS DE JUEGO ENTRE LAS QUE ENCONTRAMOS INGLATERRA, TURÍN Y LOS ALPES

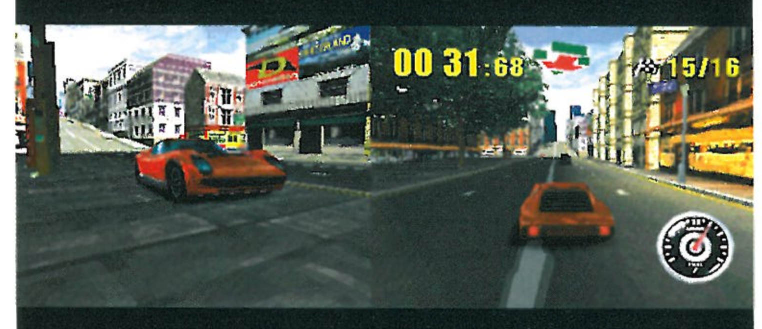
embarcarnos en una serie de misiones inspiradas en secuencias claves del film. Entre otras misiones, tendremos que sacar de las calles repletas de tráfico de Turín una furgoneta cargada de lingotes de oro con total discreción, sin atraer la atención de la policía italiana. Las fases se reparten en cuatro extensas áreas de juego entre las que encontramos Inglaterra, Turín y los Alpes, donde se muestran lugares como la fábrica de Fiat y el museo de aviación de Turín. Aparecen los *Mini Coopers* de la película (parecidos al *600* español, pero sin cintas del Fary ni pegatinas con el lema "Papa no corras"), aunque tendremos asimismo a nuestra disposición otros 12 vehículos.



Gracias a la presentación del juego que nos hizo Proein en la Redacción podemos asegurar que el nivel gráfico, el título promete una alta calidad, con una cifra mareante de vehículos (y peatones) por las calles. Aún se aprecian leves fallos en ciertos momentos, aunque nos han asegurado que para cuando el juego salga en octubre estarán solventados.

¡ESTE GOLPE VA A SER GRANDE!

Cada ubicación del juego es muy grande. Pero que mucho. Está claro que cuando intentemos evitar al largo brazo de la ley no siempre tendremos tiempo de admirar los decorados. Por suerte, gracias a la opción de Conducción Libre (Free Ride) podremos pararnos a contemplar los sitios más bonitos de cada escenario. Por ejemplo un patio de recreo infantil, donde el motor de física del juego permite hacer subir un autobús por un tobogán. Un pelín surrealista sí lo es, pero en fin...



MEGAMAN LEGENDS 2 MEGAMANGA

¡ESTO PROMETE!

PLATAFORMA **PSONE**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
LANZAMIENTO **FINALES DE JUNIO**

¡Por fin! Ha costado lo suyo pero por fin podremos ver en España algunas de las últimas joyas que ha programado Capcom para PlayStation. En breve estarán en las tiendas *MegaMan X5*, *Breath Of Fire IV* (los fieles a la revista que relean la previa aparecida en *Planet 26* y el resto...¡ah! Se siente) y este *MegaMan Legends 2* del que nos ocupamos en este artículo. Quienes hayan jugado al primer *Legends* ya sabrán lo que van a encontrarse en esta sub-saga protagonizada por el robot azul: un juego que combina rol y acción al estilo *Zelda* y que tiene una impagable estética de dibujos *manga*. Esta secuela conserva todas estas virtudes y se añaden mejoras sustanciales en el control (¡funciona el sistema analógico!), así como en el número localizaciones y mazmorras en las que jugar, que ahora es mucho mayor. Mención especial merecen las logradas expresiones faciales en tiempo real de los personajes que cobran especial relevancia en las escenas dramáticas sin necesidad de recurrir a los típicos vídeos pre-grabados. Los puntos álgidos en las partes de acción vienen dados por unos impresionantes jefazos finales de tamaño descomunal. No faltan los toques roleros, como los puntos para recuperar energía y grabar, que en este caso están regentados por un simpaticote mono compinche del protagonista. Y, por supuesto, las armas de MegaMan se pueden ir mejorando a medida que avancemos en la simpática trama del juego. Teniendo en cuenta que los usuarios de 32 bits no han podido disfrutar de muchos juegos de este género, y que el listado de lanzamientos en verano es más corto que el chándal del Fary, auguramos un gran éxito a *Megaman Legends 2*.













MONSTER RACER

¡CORRE, MONSTRUO!

PLATAFORMA **PSONE**
DESARROLLADOR **MICROÏDS**
EDITOR **MICROÏDS**
DISTRIBUIDOR **CRYO**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

El subgénero de la velocidad sección 'señores que corren' tenía hasta ahora como único representante el curioso *Micromaniacs* (aparte del olvidable *Running Wild*) en el que los británicos de Codemasters aprovechaban astutamente el motor gráfico de la saga *Micromachines*. La francesa Microïds lanzará en breve *Monster Racer*. Este juego está destinado a los más enanos de la casa, y es muy similar al resto de títulos de carreras alocadas como (salvando las distancias) *Crash Team Racing*, *3, 2, 1... ¡A pitufar!*, *Looney Tunes Racing* o *Wacky Races* . El mayor problema de este título estribará en el hecho que los monstruosos atletas no serán personajes Disney, ni Teleñecos, ni Looney Tunes; correremos con una especie de monstruitos clásicos (hombres lobo, vampiros, 'Frankies'...) simpaticotes, aunque con menos carisma que un mecánico de lavadoras de esos que anuncian productos antical en televisión. Los power-ups clásicos que aparecen en este tipo de juegos nos permitirán, como es normal, cambiar de ritmo o emplear con los rivales técnicas más sucias que los calzoncillos de Torrente. Competir corriendo puede llegar a parecer rarito si no estamos en un juego de atletismo. Y es que de hecho, más que correr, los extraños personajes que podremos manejar en este título parecen volar. A pesar de ello, la corrección técnica y la diversión están aseguradas, de la misma manera que lo está la variedad de escenarios pesadillescos, que recuerdan vagamente a los cinematográficos mundos de Tim Burton.



GRAN TURISMO 3 A-SPEC

EL TURISMO, QUÉ GRAN INVENTO

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **POLYPHONY DIGITAL**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **JULIO**

Tras un ligero retraso de año y pico (hemos visto culebrones venezolanos que tardan menos en finalizar) por fin Polyphony Digital ha lanzado en Japón el juego de coches más deseado de la historia: *Gran Turismo 3 A-Spec*. Tras ponerlo por primera vez en la PlayStation 2 de nuestra Redacción la primera valoración por



Shell
TOYOTA
YOKOHAMA
GRAN TURISMO
MITSUBISHI
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
KOHZAI
Audi

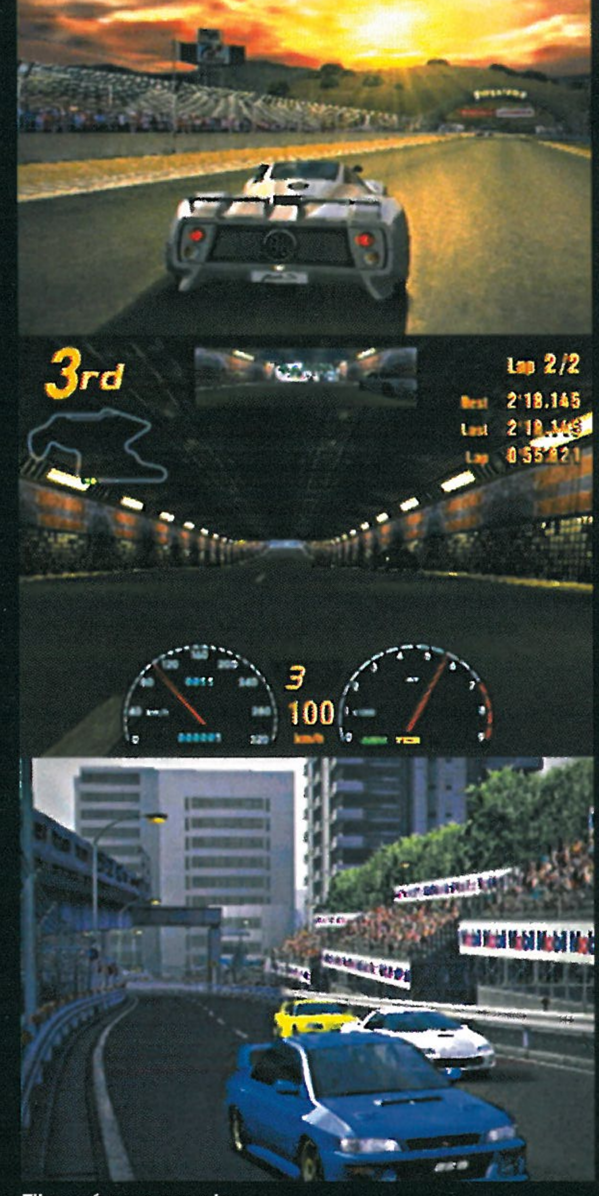
parte del equipo de *PlanetStation* fue unánime: "¡guaaaaoooooo!".

Si por algo será recordada la tercera entrega de *Gran Turismo* es por ser el primer juego que realmente ha demostrado que la PS2 supone un auténtico salto cualitativo en el campo del entretenimiento electrónico. Jamás se habían visto unos gráficos poligonales tan increíblemente realistas en consola alguna. Empezando por el exquisito modelado de los 150 vehículos reales que pone el juego a nuestra disposición y acabando por el sin fin de efectos gráficos que apabullan nuestras retinas (partículas, desenfoques, deformación...), y un sinfín de pequeñas cosas más que hacen que este juego sea más detallado que el salpicadero del transbordador espacial Columbia.

Podríamos llenar 10 páginas hablando de los mil y un detalles que nos han puesto la piel de gallina durante nuestras primeras horas de juego. Los efectos de luz son los más realistas y mejores vistos hasta la fecha: la sombra de los vehículos se intensifica, diluye, alarga o achata según la posición que tengamos respecto a las fuetes de luz, el sol deslumbra de una forma absolutamente verosímil, los rayos de luz se filtran a través de la vegetación... ¿Y qué decir de los famosos reflejos sobre la chapa de los coches de *GT*? Pues que han vuelto mejor que nunca. En la chapa ya no sólo se reflejan destellos y alguna nubecilla perdida, no señor. Ahora los árboles, pancartas, puentes, anuncios y focos de túneles se ven perfectamente dibujados encima de la carrocería.

Pero dejando de lado estas 'pijadillas' lo mejor es que *GT3* demuestra que la PlayStation 2 puede conseguir una resolución de pantalla realmente alta (tiene el doble que la mayoría de juegos que pueblan el mercado) y que los problemas de suavizado de texturas o de dientes de sierra poligonales es cosa de programadores vagos o torpes. Sólo poniéndonos extremadamente quisquillosos podemos encontrar 'fallos', como el bajo número de coches en las carreras (sólo seis), el aspecto súper-acartonado del público o la desaparición súbita de polígonos que se hace evidente en el retrovisor de la vista interior del coche.

A nivel auditivo podemos dar fe de la presencia en la banda sonora del exitazo de Lenny Kravitz *Are You Gonna Go My Way?*, y de otros grupos tan reputados como Mogwai y Ash (si no los conocéis, quizá deberíais aparcar los *Greatest Hits* de Manolo Escobar por algún tiempo... ¿sabéis que ahora venden unos discos metálicos redondos que se llaman Compact Disc... ¡sí, como los juegos pero con música dentro!). En el apartado de efectos de sonido impresionan especialmente las diferentes tonalidades de los motores según el modelo de coche,

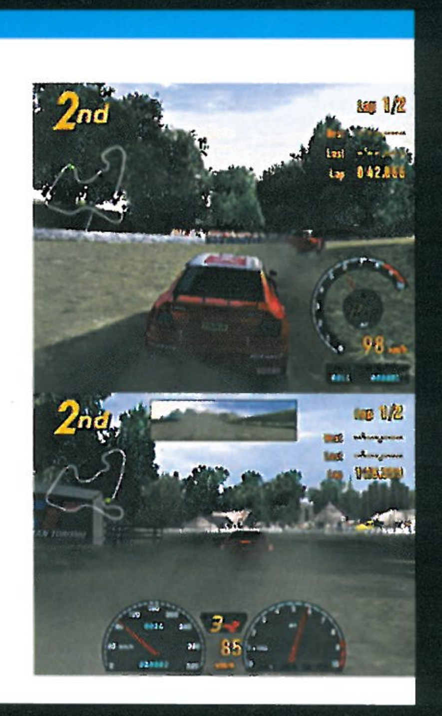


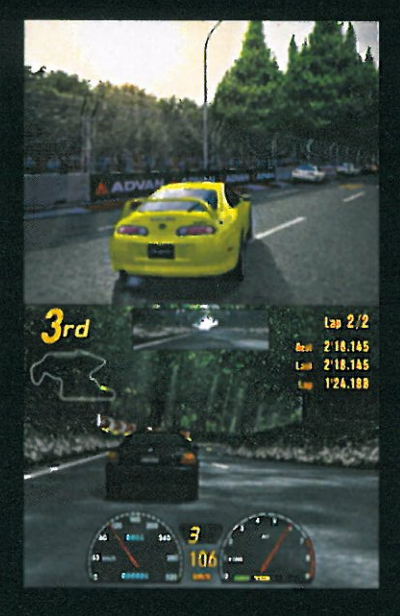
Fijaos cómo se ven a los competidores a través de las lunas del coche. Bien, ahora ya podéis ir a por un mocho para secar el charco de baba que habéis derramado.

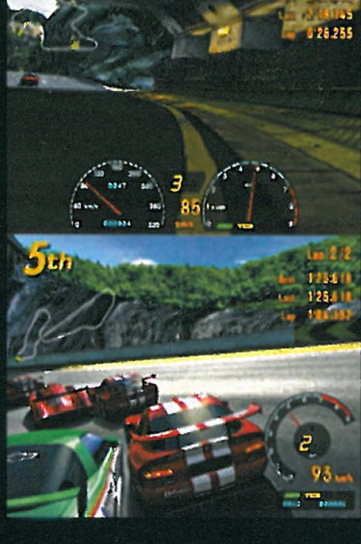
GT3 DEMUESTRA QUE LA PLAYSTATION 2 PUEDE CONSEGUIR UNA RESOLUCIÓN DE PANTALLA REALMENTE ALTA Y QUE LOS PROBLEMAS DE SUAVIZADO DE TEXTURAS O DE DIENTES DE SIERRA POLIGONALES ES COSA DE PROGRAMADORES VAGOS O TORPES

RALLYOSA ACTUALIZACIÓN

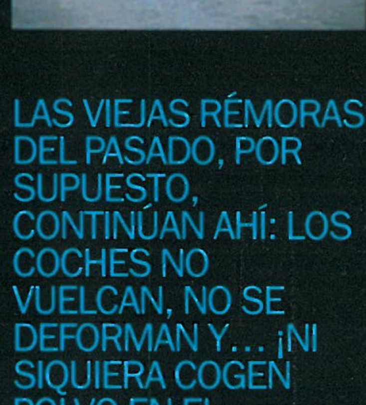
Uno de los aspectos más decepcionantes de *Gran Turismo 2* fue, sin duda, su limitadísimo modo Rally. En *GT3*, en cambio, disfrutaremos como enanos con una recreación de este tipo de competición a la altura de las circunstancias. La conducción es ahora mucho más adrenalítica gracias a los convincentes tumbos y culeos de los coches, el extraordinario efecto del Dual Shock a la hora de reproducir los baches del terreno y, especialmente, al impecable aspecto de los circuitos. Mención especial al efecto de partículas que simula la polvareda que levanta el coche que, durante la carrera, hace que el que va a la cola trague tierra con la consiguiente falta de visibilidad. Eso sí, para lograr tanta virguería han tenido que reducir el número de contrincantes a dos tristes coches (aunque al menos con ello cualquier manazas pueda por fin conseguir quedar segundo en una carrera).

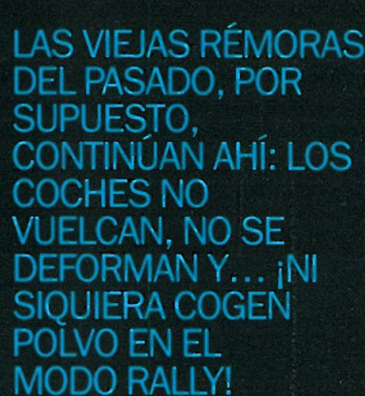












los apaños mecánicos que le hagamos al modelo, el entorno del circuito e incluso la vista elegida (si eliges la interior, oirás unos rugidos dignos de la tripa del redactor jefe Holybear puesto a dieta de alcachofa hervida).

¿LA VIDA DEL COCHE SIGUE IGUAL?

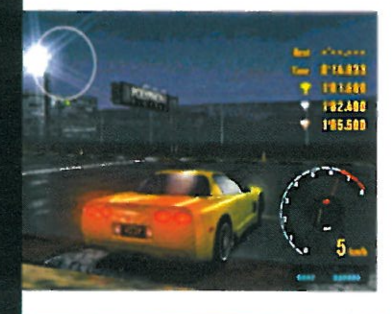
Bueno, vale, ya tenemos todos claro que este juego es una auténtica labor de orfebrería a nivel audiovisual. Pero, ¿hay grandes cambios a la hora de jugar? Hmmm, la verdad es que en este aspecto el salto cualitativo no ha sido tan grande, aunque sí que se aprecian importantes mejoras.

Las más importantes corresponden al comportamiento de los coches. Nunca como hasta ahora habíamos apreciado tan claramente las diferencias de peso, adherencia, potencia e inercia entre los diferentes vehículos. Esto se ha conseguido gracias al sutil retoque que se ha hecho tanto de los comportamientos físicos (la inercia es mucho más pronunciada), como del control (el medio gas cobra más relevancia).

Lo que no ha cambiado un ápice es la mecánica. El juego nos da el típico modo Arcade para saciar nuestras ansias durante las primeras partidas, pero la estrella de *GT3* sigue siendo, cómo no, el modo Gran Turismo. Ya sabéis, la cosa consiste en ir entrando en diversas competiciones (hay más de 60) para conseguir dinero con el que comprar vehículos o modificar los componentes de los que ya tenemos. ¿Se nos olvida algo? ¡Por supuesto! Para entrar en determinadas competiciones antes deberéis haceros con los carnets o licencias correspondientes tras sortear unas pruebas de pericia al volante (¡sí, otra vez!). En definitiva, estamos ante la fórmula de siempre, pero si algo funciona y vende como churros... ¿para qué cambiarlo?

¡LOS PROGRAMADORES SE MOJAN!

Una de las grandes novedades de *GT3 A-Spec* es el tremendo efecto de mojado de circuito que, curiosamente, da aún más sensación de realismo a los circuitos gracias a los logradísimos efectos de reflejos que se producen en los charcos y a la estela de agua que levantan los coches. Además a la hora de conducir el famoso *aquaplanning* de la carretera es tan notorio como traicionero. Lástima que el asfalto mojado parezca estar limitado a unas pocas carreras de rally y que no hayan más efectos atmosféricomos como la nieve (aunque, bien mirado, si se hubiera dedicado más tiempo a la programación para incluirlos igual el juego se hubiera pasado a llamar *Gran Turismo 2027*).

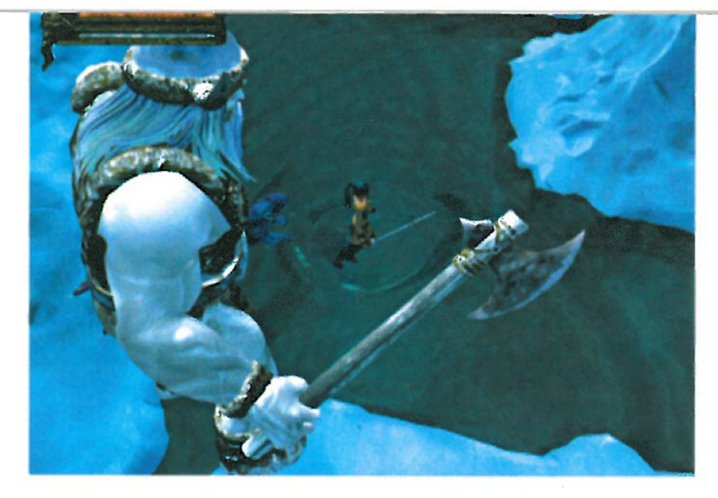




LAS VIEJAS RÉMORAS DEL PASADO, POR SUPUESTO, CONTINÚAN AHÍ: LOS COCHES NO VUELCAN, NO SE DEFORMAN Y... ¡NI SIQUIERA COGEN POLVO EN EL MODO RALLY!

Las viejas rémoras del pasado, por supuesto, continúan ahí: los coches no vuelcan, no se deforman y... ¡ni siquiera cogen polvo en el modo Rally! (y dudamos que haya un Don Limpio miscroscópico en el capó que vaya haciendo la prueba del algodón). Vale que las marcas de coches que han dado permiso para la aparición de sus vehículos no quieren que salgan abollados, pero de eso a que tengan una carrocería más brillante que las sábanas de la família Bold.

Todo indica que *Gran Turismo 3* se va a convertir en un título imprescindible para los usuarios de PS2 (si no os gustan los simuladores coches, como mínimo podréis dejar muertos de envidia a vuestros amiguetes y familiares con los alucinantes gráficos de las repeticiones). Lo ideal sería adquirir este título con el lujoso (y, seguramente, carísimo) volante con *force feedback* que se ha ideado expresamente para el juego y que no dudamos que probaremos próximamente gracias a la (esperamos) generosa colaboración de Sony (¡por favor!, ¡por favor!, ¡por favor!).

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE



TU PRIMER RPG, CHISPAS

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SNOWBLIND**
EDITOR **SNOWBLIND**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **OCTUBRE**

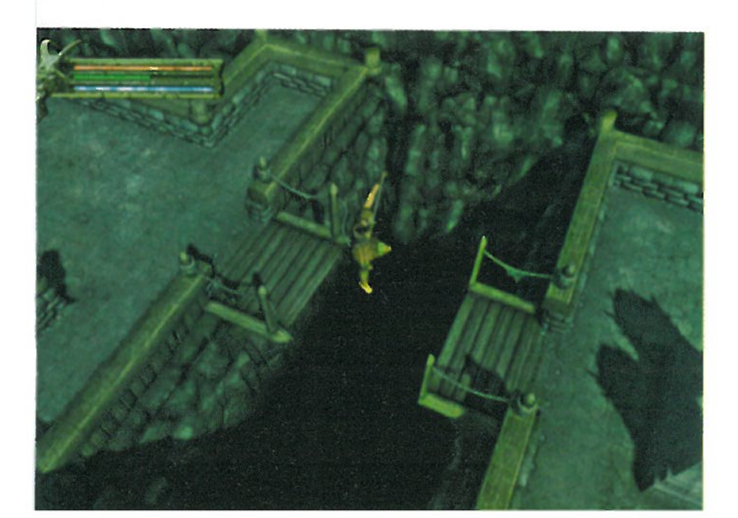
Ciertos críticos extranjeros, para variar, se han deshecho en elogios ante las (muchas) mejoras técnicas que Snowblind Studios ha logrado en este juego. Pero sería un descuido por parte de vuestra revista favorita sobre la Play (¿cómo que *Playboy*? ¡*PlanetStation*! ¡Y a ver si estamos a lo que estamos!) no avisaros de entrada de que, pese a llevar el nombre de *Baldur's Gate*, este *Dark Alliance* no es uno de esos RPGs con combates por pseudo-turnos y repletos de estadísticas.

No, lo que aquí tenemos recuerda más a *Gauntlet* que a los homónimos que tanta fama han cosechado en PC, ya que rondaremos por la familiar Costa de la Espada desde un punto de vista isométrico que tiene mucho que ver con el de *Diablo*. Nuestra misión principal será ir como locos haciendo *Tranchettes* de cualquier ser malvado y facineroso que se atreva a ponérsenos a tiro (o a espadazo, en este caso). Muy terapéutico, sí, pero aunque modificar la fórmula de la franquicia original a fin de presentar un arcade para PS2 puede parecer una idea interesante y provechosa, la verdad es que es un paso muy arriesgado. La imagen de marca *Baldur's Gate* tiene un valor rolero tan elevado que es muy posible que los poseedores de una PS2 esperen la misma profundidad de juego que tanto envidian en las versiones que otros amigos disfrutan en sus ostentosos PCs. Tras una primera ojeada al juego, nos asalta la molesta sensación de que se trata de un título inferior que se duerme en los laureles de sus parientes. Pues bien, lo primero que hay que hacer es abstenernos de soltar taco alguno,



"¡YA TE TENGO JUSTO DONDE QUERÍA!"

Interplay intenta establecer paralelismos entre *Dark Alliance* y *Zelda: A Link To The Past*, pero, en honor a la verdad, los puzzles no son de la misma categoría (por lo que hemos visto), y la forma como los enemigos abruman a nuestro héroe debe más a juegos como *Robotron*, de Midway, que al clásico de Miyamoto. ¡Esperemos que haya Beserkers a nuestra disposición!

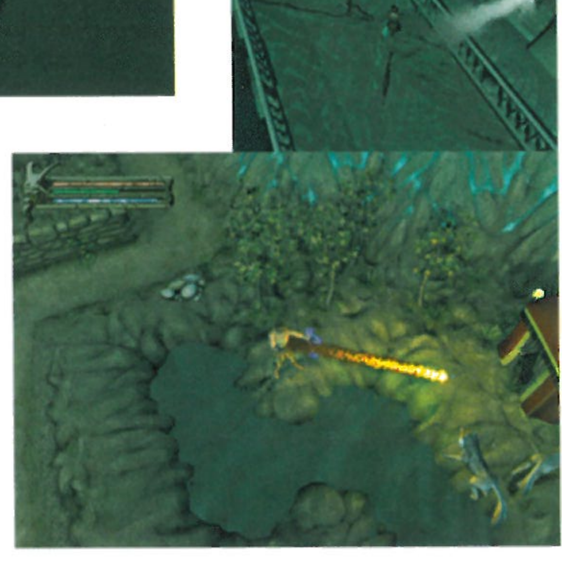


NUESTRA CAPACIDAD DE LANZAR SORTILEGIOS SE REGENERA MUY DEPRISA, SE AVANZA DE NIVEL CON MUCHA MÁS FRECUENCIA Y NO SE PUEDE ATACAR A INOCENTES





Éste es el nuevo mechero propuesto por el ministerio de Sanidad para disuadir a los fumadores de sus intentos de encender cigarrillos.





borrar de nuestra cara esa expresión estupefacta y de ligera decepción y prepararnos para aceptar a *Dark Alliance* por lo que es, o sea, otra historia...

ROL PERO POCO

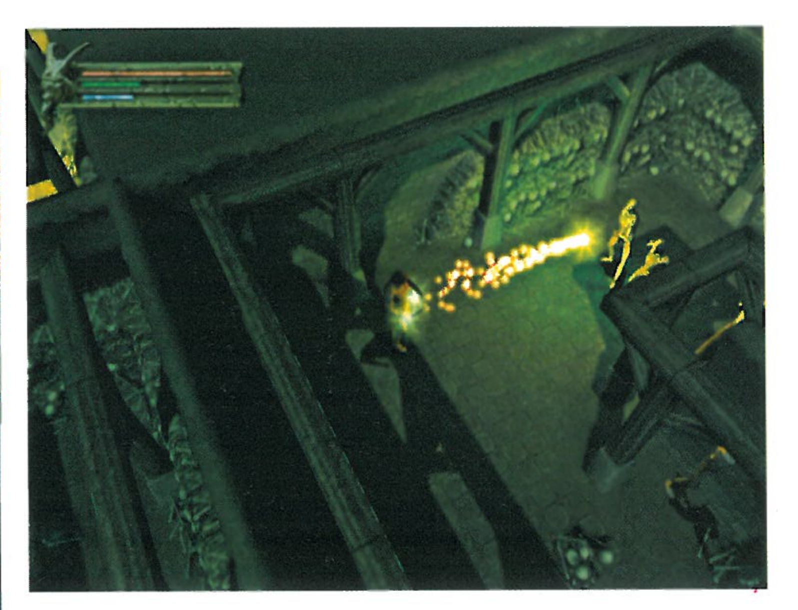
No se ha desperdiciado la licencia de *Dragones y mazmorras*, ya que se ofrece una muestra clásica de ese universo, con lo cual los hechizos, enemigos y tipos de personajes son reconocibles al instante (si bien se han añadido algunos conjuros extra para animar la cosa). Además, como era de esperar, derrotando a los enemigos y completando subtareas se gana una experiencia que aumenta nuestras habilidades en el aspecto elegido. Sin embargo, las reglas se han visto adaptadas, que no cambiadas de modo que, en beneficio de la jugabilidad, nuestra capacidad de lanzar sortilegios se regenera muy deprisa (nada de tener que descansar y después volver a aprender los conjuros de un libro), se avanza de nivel con mucha más frecuencia y, de modo significativo, no se puede atacar a inocentes. Además, y ésta es sin duda la mayor decepción, tampoco es posible formar grupo con nadie.

Si tales alteraciones resultan o no un acierto es algo, por supuesto, totalmente subjetivo. *Dark Alliance* podría ser para algunos una cautivadora puerta de entrada a terrenos RPG más profundos, mientras que para otros sería una amalgama confusa. Sería una lástima que a los amantes del 'garrotazo y tentetieso' más clásico (más conocido como 'el género de pegar sin pensar') les disuadiera la reputación de seriedad de la serie, pero, bueno, así habrá más kobolds para los demás...



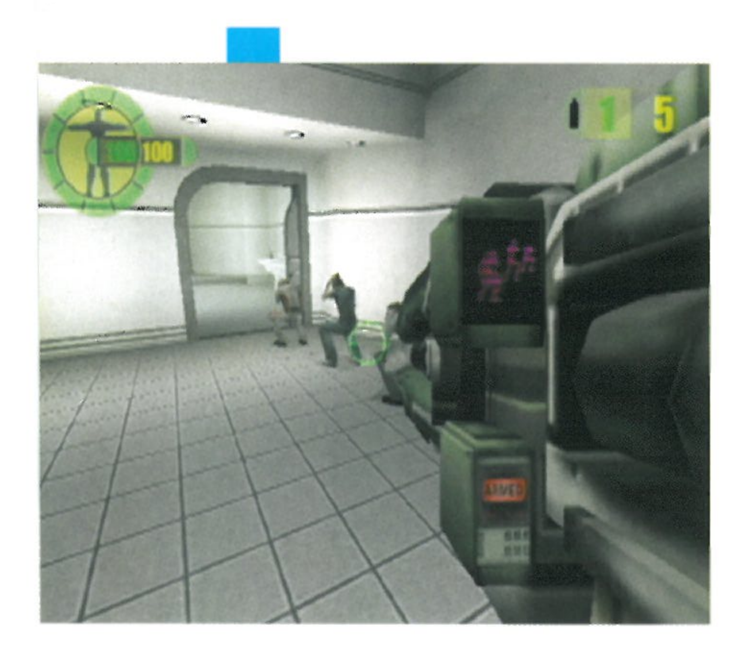
MADERA DE LEYENDA

Resulta demasiado fácil suponer que un RPG modelado con precisión a partir de las reglas de boli y papel de D&M daría pie a un juego de ordenador tedioso, pero el *Baldur's Gate* de PC es sorprendentemente divertido, incluso para los novatos. Aún está por ver si tendremos una entrega más fiel para la PS2, pero, tal como ya ha demostrado *Final Fantasy* (con un rol algo más descafeinado, eso sí) , los RPGs pueden funcionar perfectamente en Consolandia (y no hay necesidad de 'rebajarlos', ¿eh, señores de Interplay?).

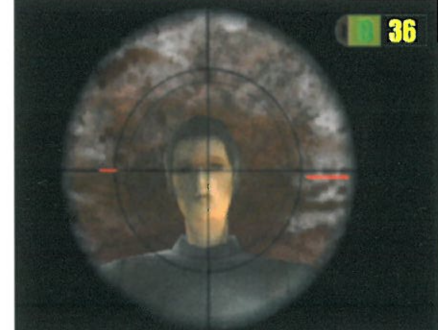


NO SE HA DESPERDICIADO LA LICENCIA DE DRAGONES Y MAZMORRAS, YA QUE SE OFRECE UNA MUESTRA CLÁSICA DE ESE UNIVERSO









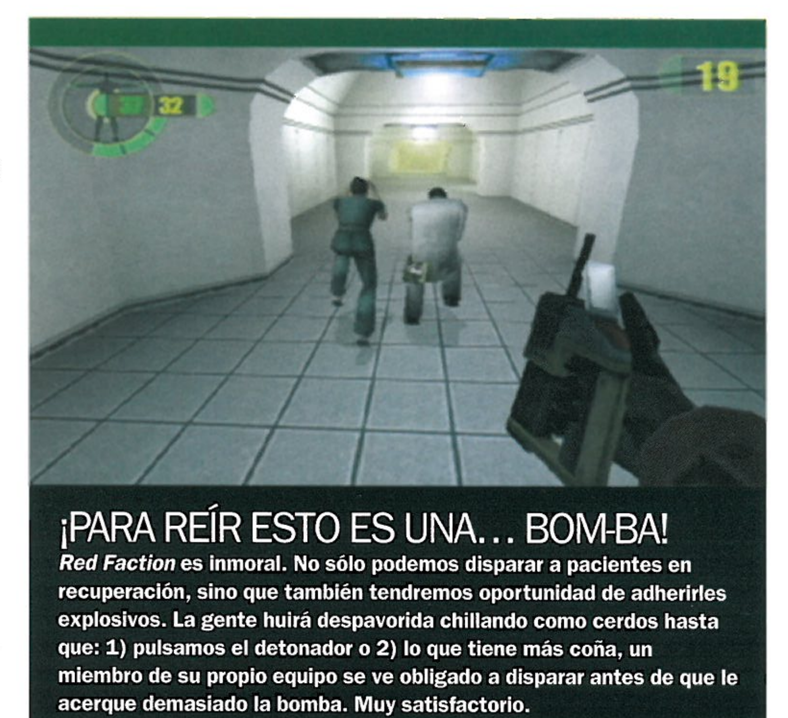
RED FACTION

GORESTATION

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **VOLITION**
EDITOR **THQ**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **VERANO**

Ya desde la aparición de la PlayStation 2, la calidad de la lista de *shooters* en primera persona era impresionante: *TimeSplitters*, *Unreal Tournament* y *Quake 3*. Aunque todos ellos eran buenos juegos por derecho propio, tenían el mismo problema: fueron creados pensando más que nada en las escaramuzas multijugador. Por suerte, *Red Faction* será diferente. Lo sabemos porque pudimos ponerle las manos encima en el pasado E3, y hay que decir que es uno de los shooters más atractivos e impresionantes que hemos visto en una consola de la siguiente generación.

Pasemos de puntillas por lo que es la trama (adoptamos el papel de un minero implicado en una revolución en Marte; nos unimos a la Facción Roja; mucha gente muere por ser nosotros de gatillo fácil) y centrémonos en la chicha del juego. El mayor reclamo del *Red Faction* para PC ha sido su fascinación y cuidado por la destrucción de los interiores de los niveles. Ahora se ha implementado por completo esta parte de su programación y funciona con un impacto visual, estético y sonoro mayor del que esperábamos. Imaginaos el estropicio de cerámica en la secuencia del vestíbulo de *Matrix* y os haréis una idea de la belleza caótica que podéis crear con el arma adecuada y una mente artística. Pero lo de hacer saltar cemento armado con cartuchos explosivos es sólo el principio, ya que no debemos olvidar que hay gente correteando por ahí, cosas de carne y hueso recubiertas de piel esperando a que las perforen, frían o revienten. O lo que es mejor, que las aterroricen.



¡PARA REÍR ESTO ES UNA... BOM-BA!

***Red Faction* es inmoral. No sólo podemos disparar a pacientes en recuperación, sino que también tendremos oportunidad de adherirles explosivos. La gente huirá despavorida chillando como cerdos hasta que: 1) pulsamos el detonador o 2) lo que tiene más coña, un miembro de su propio equipo se ve obligado a disparar antes de que le acerque demasiado la bomba. Muy satisfactorio.**









“¡Alguien ha robado el ascensoooooor!”





Uno de los niveles más curiosos presenta a nuestro héroe como un ángel de la muerte en un hospital. Es delicioso oír los chillidos de los inocentes cuando se dan cuenta de que lo que llevamos en el bolsillo es efectivamente una pistola, o disfrutar con el pánico del que son presa cuando les pegamos un trozo de explosivo plástico en el cogote (nota de la Dirección: ¡Socorro! ¡Estamos rodeados de redactores psicópatas!).



MUEVE EL ESQUELETO

Una vez hayamos tiroteado brutalmente a un inocente, ¿por qué no lo agarramos y arrojamos su cadáver a través de una ventana, donde puedan verlo sus amigos? Puede que hasta crean que ha sobrevivido a las balas y la caída, así que muéstrales que no hay esperanza haciéndole unos cuantos ombligos adicionales en plan francotirador. ¡Repetir al gusto!

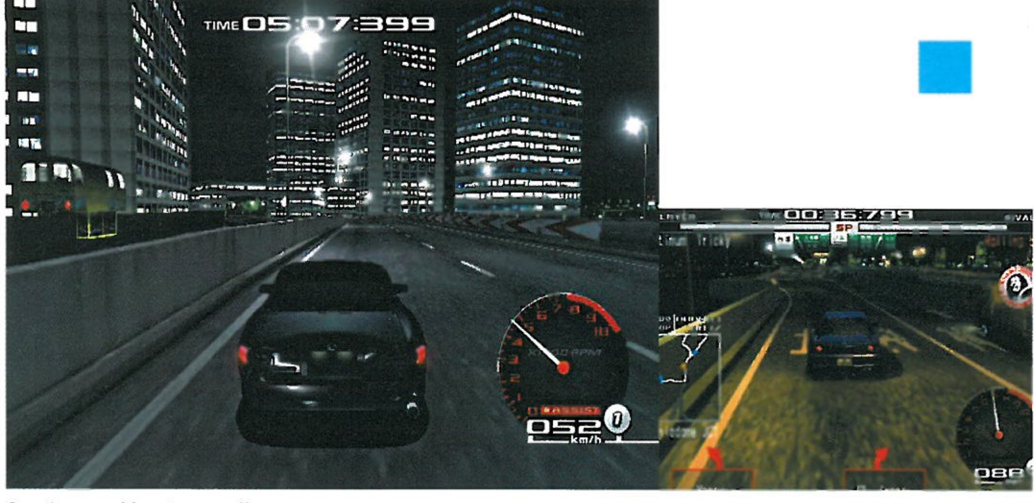


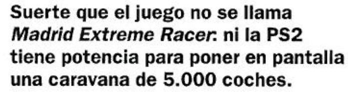
RED FACTION TIENE LA DECENCIA DE OFRECER UNA SERIE DE VEHÍCULOS CON LOS QUE JUGAR, CADA UNO DE LOS CUALES PARECE SACADO DE UNA PELÍCULA

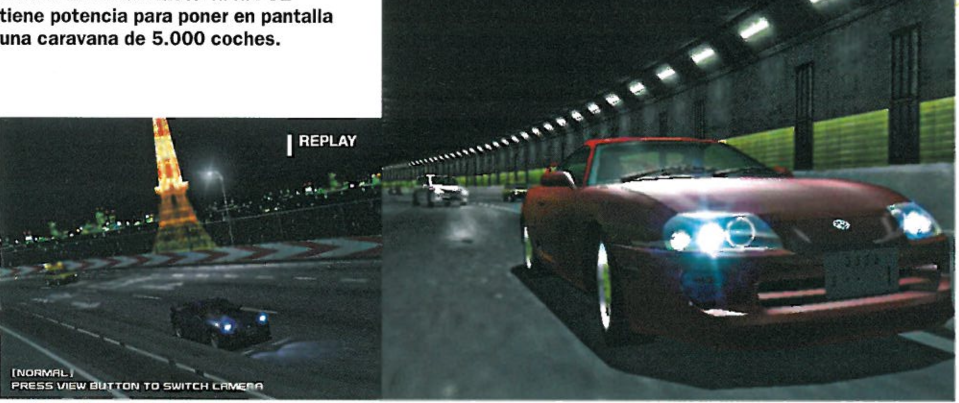
LA FACCIÓN MÁS *RED-ICAL*

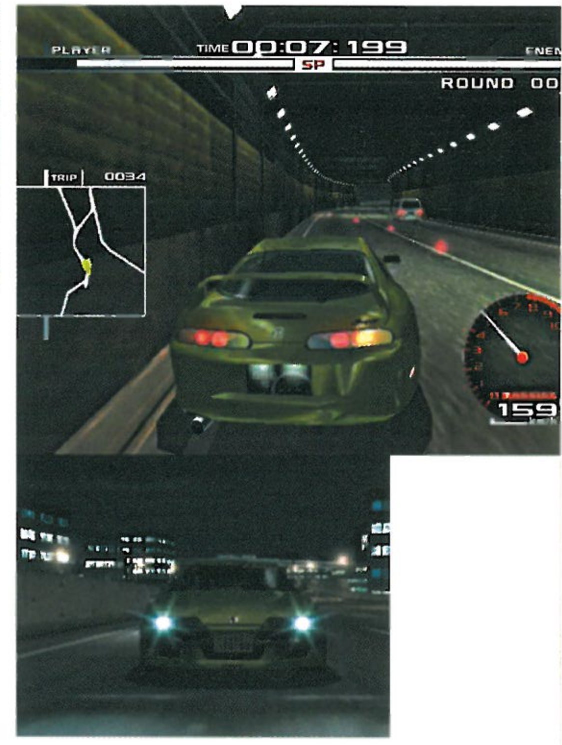
El combate además no siempre se limita a anikquilar moviéndonos a patita. *Red Faction* tiene la decencia de ofrecer una serie de vehículos con los que jugar, cada uno de los cuales parece sacado de una película. Por ejemplo, nos veremos a gran profundidad bajo el agua, en un mini submarino donde la luz escasea y la poca que queda está refractada por las partículas de agua. Todo ello otorga a todo el nivel una sensación sospechosamente parecida a la de la película *Abyss*. Hay incluso una fase que imita la retirada de los vehículos de transporte blindado del nivel C en *Aliens*. ¿Alguien dijo que quería 'Destrucción' con mayúsculas en PS2? THQ está a punto de servirla, fría, rica rica, y con fundamento.






Suerte que el juego no se llama *Madrid Extreme Racer*: ni la PS2 tiene potencia para poner en pantalla una caravana de 5.000 coches.





TOKYO EXTREME RACER

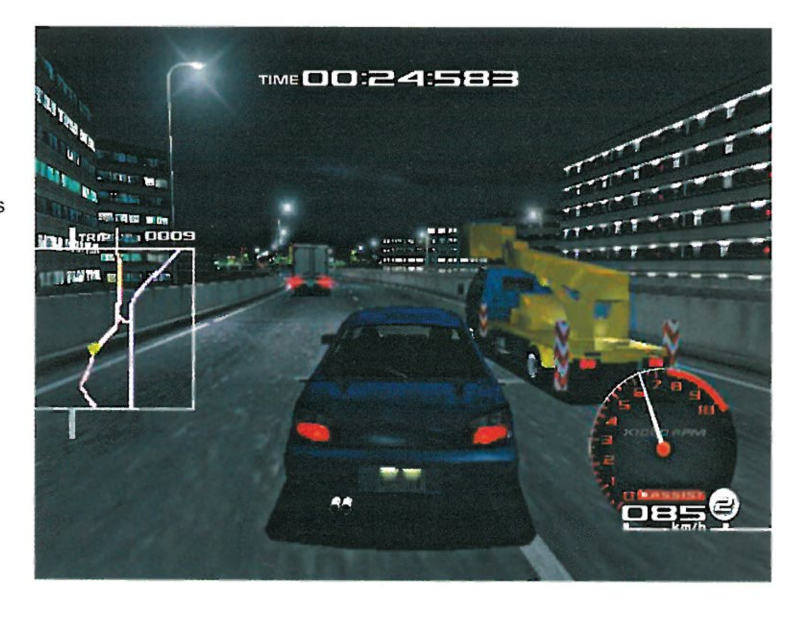
CONDUCTOR, NO 'EXTREMES' LAS PRECAUCIONES

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CRAVE**
EDITOR **UBI SOFT**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
LANZAMIENTO **VERANO**

La versión de importación para Dreamcast de este prometedor *Tokyo Extreme Racer* ya ha recibido un aluvión de distinciones por su innovador estilo de conducción y lo frenético de su acción, así que esperemos que esta conversión a PS2 ofrezca un subidón de adrenalina aún mayor. En este título conduciremos por las calles de Tokio en una serie de deportivos auténticos a velocidades de hasta 320 kilómetros por hora. La premisa principal es sencilla: recorrer las calles en busca de un rival con el que competir (hay 300 disponibles), hacerle luces para llamar su atención y enzarzarnos en una carrera uno contra uno a velocidad de vértigo. Ganar dicha carrera no depende de pasar por una línea de meta, sino que hay que poner cierta distancia entre nosotros y el adversario.

La derrota del rival supone un premio en dinero que después podremos usar para adquirir las 120 partes distintas con las que contamos para personalizar nuestro vehículo. Además, habiendo como hay más de 160 kilómetros de autopistas (detalladas con gran realismo) por las que conducir, no debería haber dos carreras iguales. A nivel gráfico este juego tiene toda la pinta de ser un impresionante escaparate de las capacidades técnicas de la PS2 y, a menos que ocurra un desastre, será uno de los más importantes juegos de carreras para el sistema de Sony.

LA PREMISA PRINCIPAL ES SENCILLA: RECORRER LAS CALLES EN BUSCA DE UN RIVAL CON EL QUE COMPETIR, HACERLE LUCES Y ENZARZARNOS EN UNA CARRERA UNO CONTRA UNO







tonos para tu móvil

cine y tv

Los Picapiedra · TV	407680
James Bond · Cine	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Superman ·Cine	407700
Misión Imposible · Cine	407714
Los Simpsons· TV	407698
Top Gun · Cine	407232
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock · TV	407706
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el río Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

éxitos

I could fall in love with you · Selena	407436
Fields of glory · Sting	407459
Back for good · Take that	407467
Head over heels · Tears for fears	407469
Shout · Tears for fears	407470
Were going to Ibiza · Venga Boys	407489
Uncle John from Jamaica · Venga Boys	407490
The Riddle · Gigi D Agostino	407578
I learned from the best· Whitney Houston	407502
Will2 K · Will Smith	407504
Somewhere over the rainbow · Marusha	407583
Children · Robert Miles	407587
Fable · Robert Miles	407588

éxitos

Macarena · Los del Rio	407628
La vida loca · Ricky Martin	407422
Sex Bomb · Tom Jones	407480
Red Red Wine · UB 40	407484
Say what you want · Texas	407471
Dancing Queen · Abba	407201
Let it be · Beatles	407740
Every breath you take · Police	407620
The wall· Pink Floyd	407406
Its not unusual · Tom Jones	407479
Brother Loui · Modern Talking	407634
Black or white · Michael Jackson	407631
Lambada · Kaoma	407626
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Viva Forever · Spice Girls	407452
Hey Jude · Beatles	407742
Candle inthe wind · Elton John	407617
China in your eyes · Modern Talking	407635
Don't speak · No doubt	407637
All Star · Smash Mouth	407447
Can't enough of you baby·Smash Mouth	407448
Then the morning comes·Smash Mouth	407449
Walking on the sun · Smash Mouth	407450
Two become one · Spice girls	407454
Don't give it up · Bryan Adams	407256
Just can't get enough · Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
You are so beautiful · Joe Cocker	407347
We are the champions · Queen	407408

éxitos

Only happy when it rains · Garbage	407321
Mambo nunber 5 · Lou Bega	407364
I still believe · Mariah Carey	407374
Staying Alive · Bee Gees	407231
American Pie · Madonna	407370
Down · Backstreet Boys	407223
Zombie · Cramberries	407268
You Drive me crazy · Britney Spears	407252
Can't help falling in love · UB40	407485
What a girl wants · Cristina Aguilera	407257
Big big girl · Emilia	407618
Gangstas Paradise · Coolio	407263
Crazy · Jennifer Lopez	407612
Bohemian Rhapsody · Queen	407409
Close your eyes · The Beatles	407741
Runaway · The Corrs	407265
Wake me up · Wham	407543
Take on me · Aha	407600
Big in Japan · Alphaville	407606
Oxygene · Jan Michael Jarre	407623
Care about us · Michael Jackson	407632
Radio · The Corrs	407264
Songbird · Kenny G	407354
Gimmi gimmi gimmi · ABBA	407738
Back to your heart · Backstreet boys	407222
No one else comes close · Backstreet B.	407224
Spanish eyes · Backstreet boys	407225
Larger than life · Backstreet boys	407226
The One · Backstreet boys	407227
Baby one more time· Britney Spears	407248
Born to make you happy·Britney Spears	407249
Oops I did it again · Britney Spears	407250

éxitos

The best of me · Bryan Adams	407253
Thats the way it is · Celine Dion	407254
Genie in a bottle · Cristina Aguilera	407258
I Turn to you · Cristina Aguilera	407259
Linger · Cramberries	407269
Ode to my family · Cramberries	407270
Better off alone · Alice Deejay	407284
Another race · Eiffel65	407294
Dub in life · Eiffel65	407296
To much of heaven · Eiffel65	407297
Guilty conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbag	407320
Push it · Garbage	407322
Got til is gone · Janet Jackson	407335
Together again · Janet Jackson	407336

TOP TEN

Misión Imposible · CINE	407714
Sex Bomb · Tom Jones	407480
The Wall · Pink Floyd	407406
Dancing Queen · ABBA	407201
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
My Name Is · Eminem	407300
Let It Be · The Beatles	407740
We Are The Champions · QUEEN	407408
Every Breath U Take · The Police	407620
Take On Me · A-Ha	407600

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

Válido para Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110 TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110









RUMBLE RACING

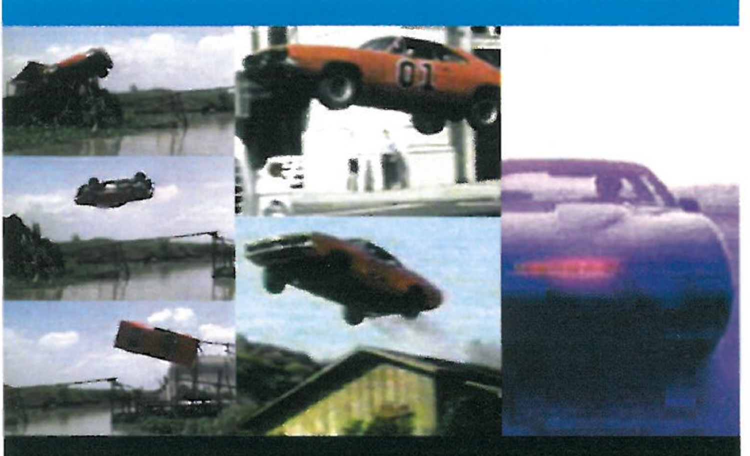
UN ATAJO DE PILLASTRES

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **EA BIG**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
LANZAMIENTO **INMINENTE**

Este juego guarda un sospechoso parecido con aquél *Beetle Adventure Racing* de Nintendo 64, un veloz jueguecillo de carreras donde la única forma de ganar era hacer todas las trampas posibles y sacar provecho de los atajos del circuito. En *Rumble Racing*, además de usar los atajos de la pista para recorrer más deprisa los 15 trazados en oferta, también tenemos la oportunidad de realizar acrobacias mientras volamos por los aires: una combinación básica de giros hacia delante, atrás y a los lados cuya buena ejecución se premia con un aumento de velocidad instantáneo. Cuanto mejor sea la pirueta, mayor velocidad cobramos... además de obtener un alucinante efecto de emborronamiento que, cual valla publicitaria de Adriana Karembeu en ropa interior, nos desorientará por completo hasta el punto de que podemos irnos derecho contra una pared. El elemento de compensación entre las acrobacias y los atajos se hace más bien patente conforme nos abramos paso en el juego. Aunque al principio bastará con sólo efectuar alguna que otra cabriola, más adelante tendremos que usar al máximo todas las rampas y montecillos a fin de estar a la altura de los rivales. Esto a su vez reduce tus probabilidades de pasar por cada atajo, de modo que necesitarás unos reflejos felinos y una memoria fotográfica para completar el recorrido en el menor tiempo posible.

Aun así, el factor que sobresale en *Rumble Racing* es que es de lo más divertido de jugar (algo que en estos tiempos parece cada vez más difícil de decir acerca de muchos juegos). Os aseguramos que es bastante gratificante dar con otro atajo que antes nos habíamos pasado, descubrir un icono de bonificación que estaba oculto o rematar otra estrambótica pirueta... cosas de las que preferimos seguir hablando cuando le pongamos la mano encima a la versión definitiva de este prometedor juego.

EN RUMBLE RACING TENEMOS LA OPORTUNIDAD DE REALIZAR ACROBACIAS MIENTRAS VOLAMOS POR LOS AIRES



¡PARA NADA!

¿Crees que las acrobacias de *Rumble Racing* no son posibles con tu coche del montón? Vale, pues vuélvetelo a pensar (aunque nosotros no lo intentaríamos en casa, niños)...

EL HOMBRE DE LA PISTOLA DE ORO

¿Lo ves? James Bond demuestra una vez más que con la carrerilla adecuada, una rampa más bien inclinada y un puñado de especialistas, las piruetas que puedes hacer con un coche no tienen límite.

LOS DUQUES DE HAZZARD

Aunque con las puertas selladas para que los conductores tuvieran que parecer idiotas saliendo por las ventanillas, el 'General Lee' de esta añeja serie podía por lo menos saltar por encima de pequeños montecillos para dejar atrás a cualquier sheriff gordo.

EL COCHE FANTÁSTICO

Kitt, el coche de acrobacias definitivo, podía hacer eso tan vistoso del 'Turbo Boost' por su cuenta... aunque puede que simplemente lo hicieran escondiendo una rampa debajo de las arbustos que saltaba, quién sabe.





RING OF RED

SOLDADOTES DE PLOMO

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **IN-HOUSE**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

Una breve lección de historia por cortesía de Konami. El Japón de los 60 estaba dividido a lo largo de su eje horizontal. Las fuerzas comunistas ocuparon el norte, mientras que el sur era... bueno, dado que su insignia guardaba cierto parecido con una esvástica de tres puntas y su ejército tenía inclinación por vestirse como las tropas de asalto alemanas, uno pensaría que eran fascistas. Ambos bandos libraban una guerra fría derivada de un equilibrio de fuerzas, y decidieron que el sistema armamentístico más sofisticado que podían construir serían unos tanques andantes diseñados por alguien que apreciara la estética del hierro pesado propia del arsenal militar de la segunda guerra mundial. Fin de la lección.

EL MÁS RÁPIDO AL OESTE DEL FUJIYAMA

En *Ring of Red* adoptaremos el papel de un piloto de pruebas de mecanoides medio japonés, medio alemán, que trabaja para el sur. Un agente del norte roba uno de los últimos súper mechas de nuestra facción, y nuestra tarea y la de un variopinto grupo de compañeros consiste en recuperarlo a través de una serie de misiones. Contaremos con una pantalla en plan tablero de sobremesa por donde se mueven las unidades, se ocupan pueblos y ciudades y se adquieren refuerzos. Al atacar al enemigo pasaremos a la acción en tiempo casi real: dos mechas se enfrentarán acompañados de expertas tropas de tierra.

El golpe maestro de *Ring of Red* es que a los ochenta y pico segundos que se nos conceden para luchar se les ha investido de un nivel de tensión rara vez visto en un wargame, sobre todo cuando intentamos disparar el arma principal de nuestro vehículo. Durante esta fase vemos a nuestro oponente desde la perspectiva del cañón tembloroso de un arma y disponemos asimismo de un porcentaje de puntería. Dicha cifra aumenta cuanto más esperas y a una velocidad que depende de tu habilidad en el tiro.

AL ATACAR AL ENEMIGO PASAREMOS A LA ACCIÓN EN TIEMPO CASI REAL: DOS MECHAS SE ENFRENTARÁN ACOMPAÑADOS DE EXPERTAS TROPAS DE TIERRA



Por lo que hemos visto hasta ahora, *Ring of Red* hace gala de un diseño exquisito así como una jugabilidad muy bien ajustada. Aunque para ser un juego de siguiente generación deberían ajustarse antes de su salida definitiva elementos como la gran cantidad de texto que encontraremos o lo escaso de sus diálogos. Tampoco iría nada mal espolvorear la acción con un buen puñado de secuencias de vídeo con las que ponernos en situación. De contar con estos añadidos, estad seguros que podemos estar hablando de un auténtico clásico en el mundo de los juegos de estrategia para PlayStation 2.

IMÁGENES DESDE LA PRIMERA LÍNEA

La secuencia de vídeo inicial de *Ring of Red* combina auténtico material fílmico de la Segunda Guerra Mundial y mechas generados por ordenador para demostrar de forma ingeniosa el concepto histórico de los robots en que se basa el juego, y que transmiten una lograda atmósfera.



ARMY MEN: AIR ATTACK 2 PAJARILLOS DE GUERRA

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **3DO**
EDITOR **3DO**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **¡YA!**

Otro juego de los *Army Men* se cierne sobre los 128 bits de Sony. ¡Eh, un momento lectores, no pasen página todavía! En esta ocasión le toca el turno a la única subsaga de los soldaditos verdes que puede resultar mínimamente atractiva para cualquier usuario con dos dedos de frente. Estamos hablando de *Air Attack*, la serie de shoot'em-ups que nos propone salvar el mundo verde de la amenaza marrón (no es el programa político de los Verdes; es el argumento de todos los *Army Men*) a bordo de helicópteros. *Air Attack 2* es prácticamente idéntico a su hermano pequeño que pudimos disfrutar en PlayStation, y que a su vez era algo inferior a la primera parte, que sorprendió a medio mundo demostrando que hasta los *Army Men* podían tener juegos buenos. En esta versión para 128 bits lo único que cambian son los comprensibles elementos gráficos, y no demasiado. Ahora tanto el juego como los vídeos que podremos disfrutar de cuando en cuando cuentan con una mayor resolución. Pero dadas las circunstancias, no estaría de más que tuviera unos mejores efectos de partículas (trozos de plástico saltando cuando disparamos a los soldados enemigos), unas animaciones más trabajadas (vale que son muñecos de plástico peroooo... ¡hay que ver las animaciones de los soldados y los vehículos!) y que las ralentizaciones desaparecieran (¡que son 128 bits!). Esperamos que, ya que no debe modificarse apenas la parte jugable de este correcto shoot'em-up (que es igual-igual que la que pudimos disfrutar en 32 bits) al menos se trabaje algo más en el apartado técnico de *Air Attack 2*. Señores de 3DO, ahora que todavía están a tiempo: ¡salven la única saga potable que les queda!







C.A.R.T FURY FURIOSO, PERO MENOS

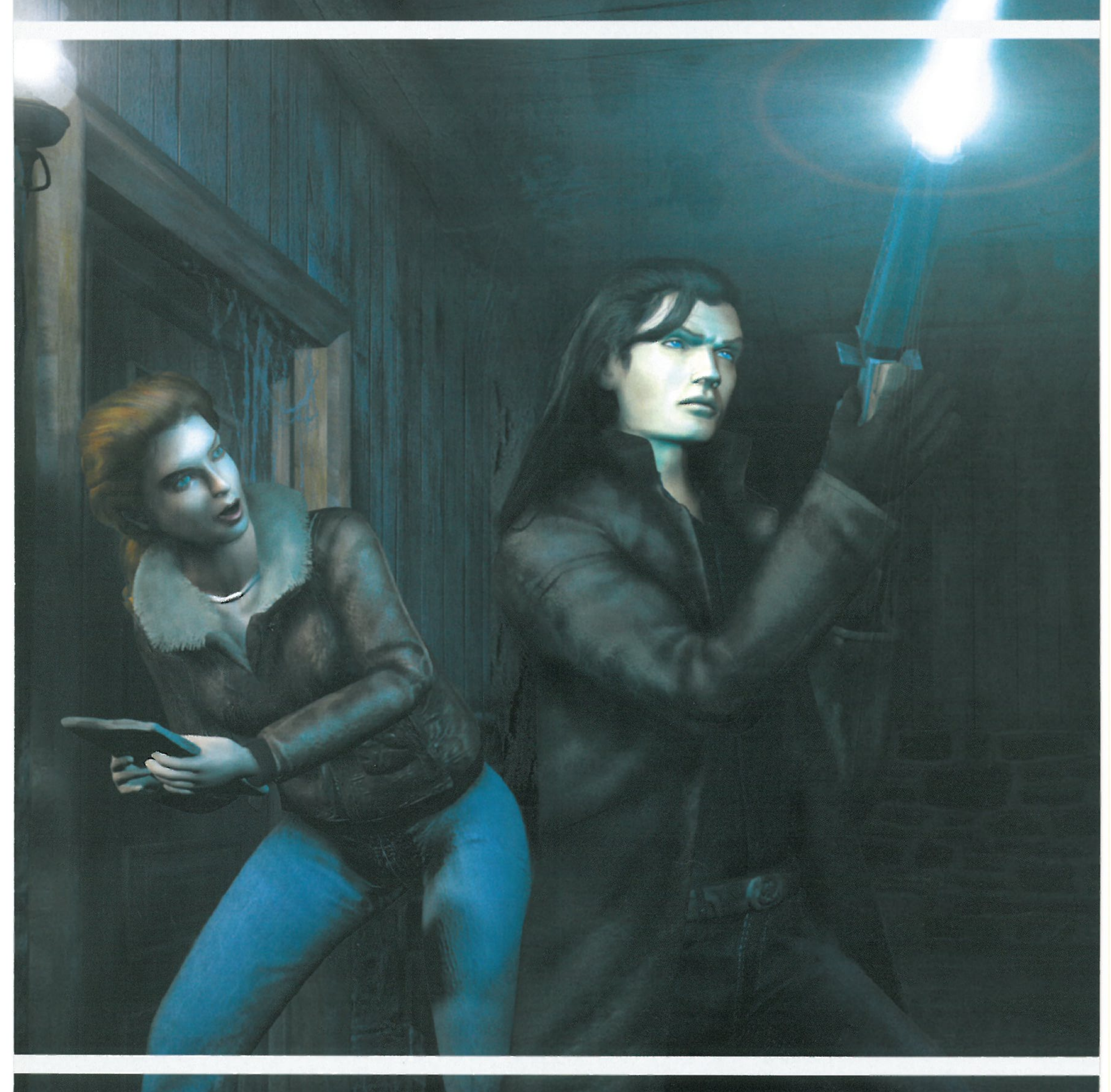
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **GRATUITOUS GAMES**
EDITOR **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **VERANO**

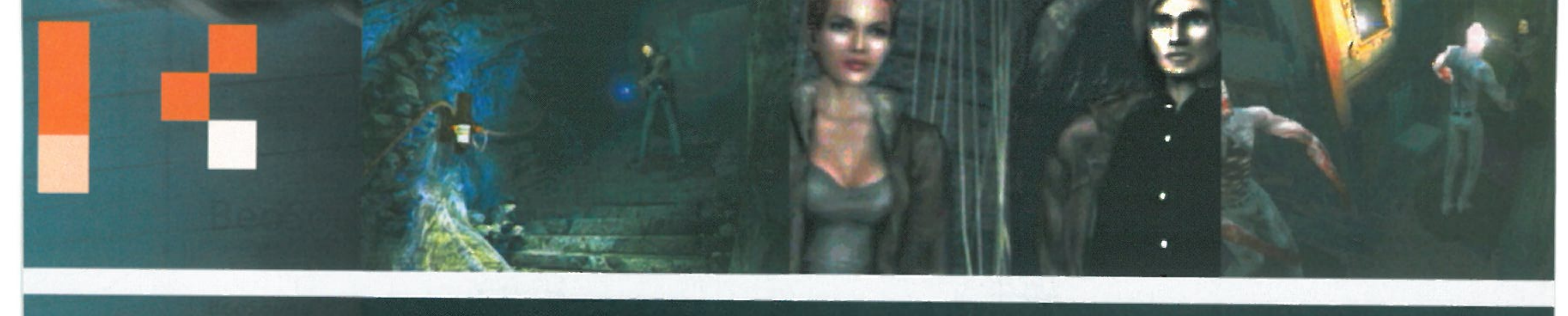
No es una errata tipográfica: no estamos ante un futuro juego de carreras de karts (que cuanto más agoniza la PlayStation, parece que más proliferan en el catálogo para 32 bits) sino ante uno que reflejará la competición C.A.R.T, la Championship Auto Racing Teams. Esta veloz competición es una de esas modalidades *yankees* que se aleja de los circuitos convencionales. Tampoco se desarrollará en aburridillos circuitos ovales tipo Indianápolis como hemos tenido oportunidad de jugar en bastantes ocasiones con nuestra consola: alternará circuitos reales de Chicago, California o Australia con otros inventados, hasta un total de 18. En todos ellos encontraremos abundancia de escenarios urbanos, frecuentes carreras nocturnas y tramos adoquinados que no resultan nada apropiados para los monoplazas. En la línea de su homónimo arcade, *C.A.R.T Fury* primará la diversión por encima del realismo (algo que encantará a los amantes de *Ridge Racer* que no tuvieran bastante con la aparición de su quinta parte en PS2). Además, este título de carreras también incluirá un modo Simulación así como adictivos modos de juego como Demolición, Sigue la línea, a cual más espectacular. Hemos de remarcar negativamente que la versión beta que hemos recibido en la Redacción tiene menos vistas que el lavabo de un submarino y que tan sólo podemos hacer un poco de zoom con el botón R2, opciones todas ellas más que útiles en cualquier juego de conducción que se precie. Pese a ser muy rápido y tener la licencia oficial (contará con Michael Andretti, Christian Fittipaldi y otros retoños de viejas glorias de la Formula 1) lamentablemente el nivel gráfico no promete ser demasiado elevado.











alone in the DARK the new nightmare

QUIEN A BUEN JUEGO SE ARRIMA, BUENA SOMBRA LE ATERRORIZA

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **DARKWORKS**
EDITOR **INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
PRECIO **7.490 PESETAS**

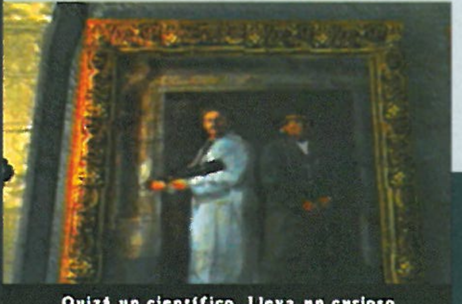
Y se hizo la luz. O más bien la oscuridad. Por fin hemos jugado de cabo a rabo la versión final de uno de los títulos más prometedores de los últimos días de PS One, *Alone in the Dark: The New Nightmare*. El retorno del abuelo del *survival horror*, cuarta parte de una saga a la que su señoría *Resident Evil* le debe muchísimo, ha hecho correr mucha tinta desde que se supo de su aparición, y sobre todo desde que la prensa le puso la mano encima en el E3 del año pasado (momento en que realmente nos impresionó). Pero a pesar de lo prometedora que se presentaba esta aventura, no ha cumplido todas las expectativas que habíamos puesto en ella, quedando muy por debajo no sólo de los Resident, sino de la revolución que supuso el primer *Alone*. Y es que 'la nueva pesadilla' es un juego con (nunca mejor dicho) demasiados claroscuros, en el que hay una una parte gráfica deslumbrante y una correcta planificación cinematográfica, todo ello en detrimento de un jugabilidad bastante deslucida.

ALINE (Y EDWARD) *IN THE DARK*

Como no podía ser de otra forma, el héroe con menos compañía de la historia de los videojuegos (por algo ha estado siempre 'solo en la oscuridad'), Edward Carnby, protagoniza esta nueva entrega de la serie. Pero para evitar que el bueno de Carnby vuelva a sentirse más solitario que una neurona en la casa de *Gran Hermano*, los señores de Darkworks han previsto que en esta ocasión le acompañe Aline Cedrac, una atractiva antropóloga. Juntos deberán viajar a Shadow Island para descubrir qué se oculta tras la misteriosa muerte de uno de los amigos de Carnby. Tras un aparatoso accidente en medio de una tormenta, empezaremos una aventura plagada de eventos sobrenaturales, experimentos genéticos, antiguos rituales indios y enfrentamientos contra criaturas venidas del averno como sombras andantes, zombis e hinchas del Manchester, todo ello ambientado en una atmósfera que (como es habitual en la saga) recuerda mucho a las novelas de H.P. Lovecraft.







Quizá un científico. Lleva un curioso objeto. Parece un telescopio astronómico.



The New Nightmare nos permite la posibilidad de jugar a dos historias paralelas ya que, al igual que en *Resident Evil 2*, al principio podremos elegir el personaje con el que queremos jugar. Carnby comienza con una pistola de doble cañón, objeto más que útil debido a que en la aventura del investigador predomina la acción y está orientada a los amantes del gatillo fácil. Por su parte, Aline cuenta en su inventario inicial, nada más y nada menos, que con una poderosa y flamante... linterna (ejem). Aunque es un objeto que resulta insuficiente a todas luces (¡bravo! ¡enésimo chiste sobre iluminación de este artículo!) para acabar con los enemigos, nos será muy útil para avanzar en la historia de la antropóloga, orientada sobre todo a la resolución de puzzles y algo más larga que la de su compañero.

EFECTOS DESLUMBRANTES

Las similitudes con la saga de Capcom no acaban con la posibilidad de manejar dos personajes. Aquí también tendremos que vérnoslas con el clásico (y ya algo vetusto) sistema de control que nos obliga a 'rotar' al personaje sobre su eje para dar la vuelta, y que tantos momentos de risas (de nerviosismo) nos depara: pasarnos media hora encarando al protagonista de manera correcta para encender un interruptor o coger un objeto, ir rebotando de pared en pared mientras corremos por los pasillos, estrujar el mando de manera frustrante a la que nos rodean tres o más enemigos... Por supuesto, encontramos también el tradicional inventario, el menú de armas y objetos que combinar, documentos extensísimos que leer o esos fabulosos mapas que iluminan la habitación en la que nos encontremos (ni móviles de última generación ni nada: ¡eso sí que son prodigios de la técnica!).

Por suerte, hay un elemento que brilla con luz propia en esta aventura. En lo que realmente se desmarca este *Alone in the Dark* respecto a lo visto hasta ahora es en la utilización de unos prodigiosos efectos de luz. Cada uno de los protagonistas cuenta con una linterna con la que poder iluminar de una manera escalofriantemente real cualquier rincón, elemento imprescindible para localizar objetos (que emiten un destello cuando los enfocamos) y encontrar localizaciones, puertas o documentos. Esta aventura juega en todo momento con la iluminación y la oscuridad de los escenarios. De esta manera, además de utilizar la linterna tendremos que encender o apagar los interruptores situados en cada habitación, algo decisivo para la resolución de algunos puzzles (ciertos elementos como cuadros o estatuas cambian en función de la iluminación que haya).

Todo este despliegue de efectos de luz no sería posible sin un diseño de escenarios prerenderizados absolutamente exquisito. Este *Alone in the Dark* cuenta, con el permiso de *Final Fantasy IX*, con las mejores localizaciones renderizadas vistas en PlayStation, plagadas de detalles y con una resolución bastante elevada. Precisamente debido a este primoroso cuidado resalta la simplemente correcta calidad de los modelados poligonales. Los protagonistas cuentan con animaciones algo ortopédicas, diseños bastante angulosos, y texturas con muy poca definición. Eso por no hablar ya de los enemigos, que van desde lo notable (como las 'sombras' que caminan y sueltan peligrosos lengüetazos) hasta lo triste (intentad luchar contra los zombis sin gritar aterrados:



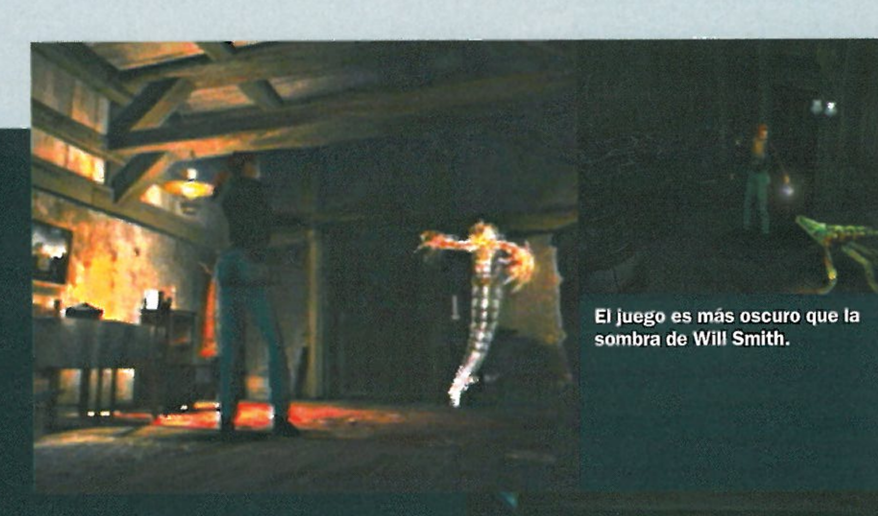
ESTE ALONE IN THE DARK CUENTA, CON EL PERMISO DE FINAL FANTASY IX, CON LAS MEJORES LOCALIZACIONES RENDERIZADAS VISTAS EN PLAYSTATION



BUSCA LAS 700 DIFERENCIAS

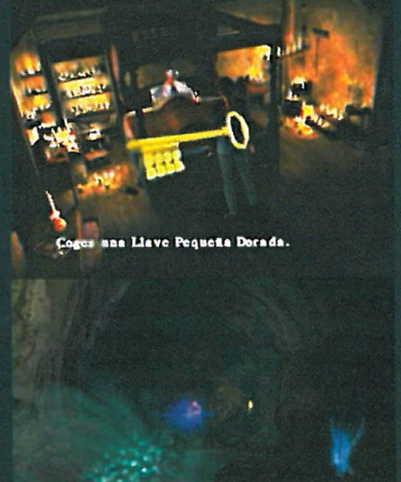
Entre estas dos capturas hay casi dos lustros de diferencia. Aunque uno parezca un recto lord inglés (sobre todo recto, porque hay que ver lo cuadradotes que eran los personajes poligonales de hace 9 años) y el otro un telonero de los Guns'n'Roses, estamos hablando del mismo hombre: Edward Carnby (!). Aparte de los sistemas de iluminación (candil con solera / linterna de pilas infinitas), es obvio que los chicos de Darkworks han decidido renovar por completo la apariencia del protagonista de la saga *Alone in the Dark*, dándole un look bastante más sombrío.







El juego es más oscuro que la sombra de Will Smith.









THE NEW NIGHTMARE NOS PERMITE LA POSIBILIDAD DE JUGAR A DOS HISTORIAS PARALELAS YA QUE AL PRINCIPIO PODREMOS ELEGIR EL PERSONAJE CON EL QUE QUEREMOS JUGAR

¡ALTO O ENCIENDO!

La pistola Magnum está bien para los zombis de *Resident Evil*, el hacha va de perlas para afeitar a la altura del cogote a los monstruos de *Silent Hill*, pero cuando se trata de acabar con engendros de la oscuridad como los de *Alone in the Dark* lo mejor es utilizar la luz. El arma más básica de todas es la linterna, con la cual podremos hacer retroceder temporalmente a algunas de las sombras, que hacen gala de cuidadas rutinas de comportamiento. Entre los aparatos de gran 'calibre' lumínico encontramos excentricidades como pistolas de bengalas, cañones de plasma o un púlsar fotoeléctrico.





"¡Socorro! ¡Me atacan unos píxeles asesinos vivientes!").

CONTRASTES PRONUNCIADOS

La ambientación echa mano de clichés y estereotipos, que no por conocidos dejan de ser menos efectivos: mansión a oscuras, noche tormentosa, sustos gratuitos de monstruos que salen de repente, tablas que crujen al pisarlas, catacumbas llenas de extraños símbolos... Esta atmósfera cobra una especial relevancia en el primer CD, en el que las historias de los protagonistas están mucho mejor conseguidas que en la segunda mitad. Y es que el segundo compacto es, junto a su insípida jugabilidad, lo peor de *The New Nightmare*. Al principio se nos va desvelando la historia de la de la familia Morton gracias a manuscritos y a pistas que, más que mostrar, sugieren que hay 'algo más' que no podemos ver. En las cavernas del final lo único que encontraremos serán repetitivas oleadas de enemigos así como escenas cinemáticas mal planteadas y peor resueltas (nos duele decirlo pero el clímax final puede llegar a provocar bostezos extra-plus). Por desgracia, el simplemente correcto doblaje al castellano no ayuda demasiado a mantener la tensión necesaria, aunque cuente con perlas que deben pasar a la historia del videojuego como la contundente respuesta que Carnby Fernán Gómez da por radio: "¡Y una m***da!".

Teniendo en cuenta los tiempos que corren para los 32 bits de Sony, toparse con *Alone in the Dark: The New Nightmare* es toda una sorpresa. Sin duda, estamos ante el último gran *survival horror* que los usuarios de PS One disfrutarán este año. Lo que no quita que, en parte, nos haya decepcionado debido sobre todo a su pobre jugabilidad, flojita historia y a detalles inexplicables como el que no obtengamos ningún tipo de bonus por acabarnos las dos aventuras (lo cual invita poco a volver a jugarlo una vez terminado). Aun así, la gran calidad técnica que atesora y la posibilidad de ver virguerías como el alumbrado de la linterna en 32 bits hacen de *The New Nightmare* una muy interesante compra, ideal tanto para los fans de las aventuras de terror como para los nostálgicos del gran clásico de PC.

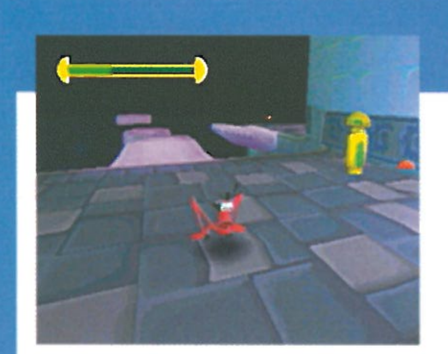
ARRIBA
ESCENARIOS PRERRENDERIZADOS ALUCINANTES
DOS HISTORIAS PARALELAS
GRAN NIVEL TÉCNICO...

ABAJO
EL SEGUNDO CD: MUY FLOJO
BAJO VALOR DE REPLAY
EL MISMO CONTROL DE HACE 9 AÑOS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3
VIDILLA	3,5

PUNTUACIÓN 







Algunos de los secundarios del juego están un poco *mosqueados*.

EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS

ESTA LLAMA ESTÁ LOCA, LOCA, LOCA

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**GÉNERO PLATAFORMAS**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**ARGONAUT GAMES**
EDITOR	**SONY**
DISTRIBUIDOR	**SONY**
PRECIO	**4.495 PESETAS**

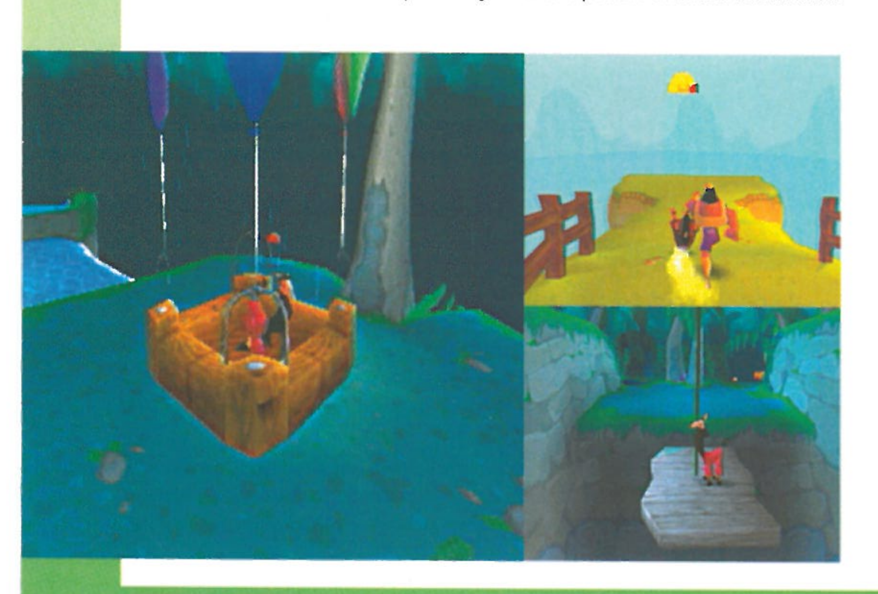
Tradicionalmente los juegos basados en películas Disney han sido más bien discretitos, unos entretenimientos meramente correctos con menos personalidad que un anuncio de compresas y, a excepción de *Hércules*, con un sentido del humor más dudoso que el de los guionistas de Los Morancos. Sin embargo, esta tendencia a la sosería se ha roto con *El emperador y sus locuras*. Este título es la adaptación que ha llevado a cabo Argonaut Games de la última película de la factoría del genio de Burbank (que es como la gente tan culta y tan leída como los de esta Redacción habla de Walt *'Calippo'* Disney) que se estrena este mes en toda España.

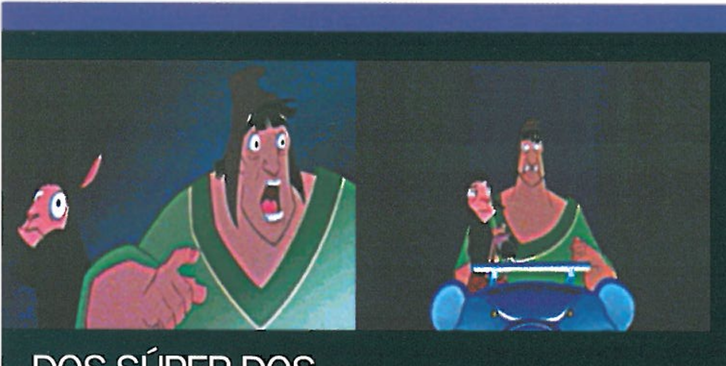
El arma más poderosa con la que cuenta este plataformas es un sentido cómico a prueba de bombas, que une situaciones delirantemente surrealistas con unos diálogos más ácidos que un cóctel de vinagre y zumo de limón, todo ello aderezado con una pareja protagonista de las que hacen historia. A ello contribuye el doblaje de alto nivel 'marca Sony', algo muy de agradecer ya que así todos podrán entender las bromas que pueblan este CD-Rom. Además, la inclusión al principio de las fases de algunas divertidísimas escenas directamente extraídas de la película redondean el cachondeo reinante.

EL ARMA MÁS PODEROSA CON LA QUE CUENTA ESTE JUEGO DE PLATAFORMAS PARA LA GRIS DE SONY ES UN SENTIDO CÓMICO A PRUEBA DE BOMBAS

EL SALTO NUEVO DEL EMPERADOR

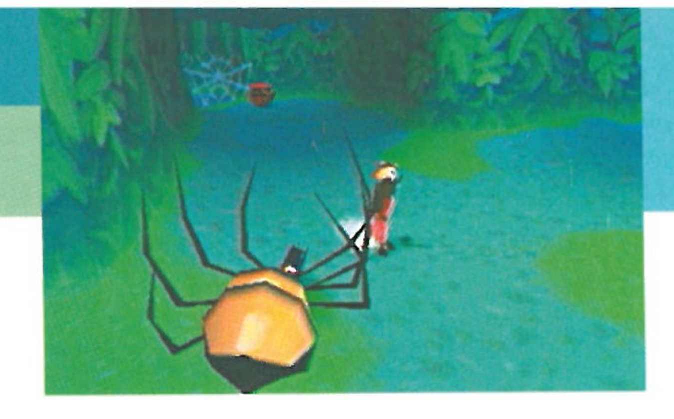
Pero es que además *El emperador y sus locuras*, en lugar de repetir una y otra vez el mismo esquema, aporta variedad con una gran cantidad de fases consistentes en divertidos





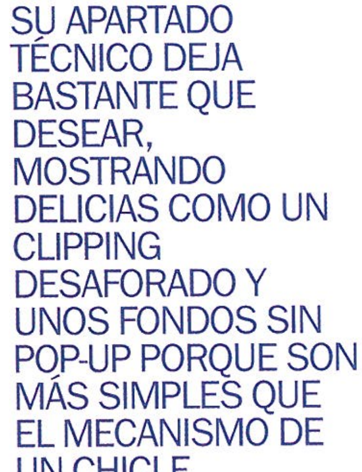
DOS SÚPER DOS

El mundo del humor ha unido a parejas auténticamente inolvidables. Ahí están Walter Matthau y Jack Lemmon, Faemino y Cansado, los Hermanos Calatrava, Carlos y Fayna... a los que ahora se unirán los dos protagonistas de *El Emperador y sus Locuras*, Kuzco y Pacha. Como en cualquier buen dúo humorístico, la comicidad está basada en el contraste de carácteres: mientras el emperador convertido en llama tiene una mala leche que deja a Jesús Mariñas y Karmele Marchante en simple aprendices, el orondo campesino es un hombre bueno y tontorrón, una especie de versión andina de un personaje de *Médico de familia*. Cada uno de sus diálogos es una delicia de la que deberían tomar nota muchos supuestos 'humoristas'.

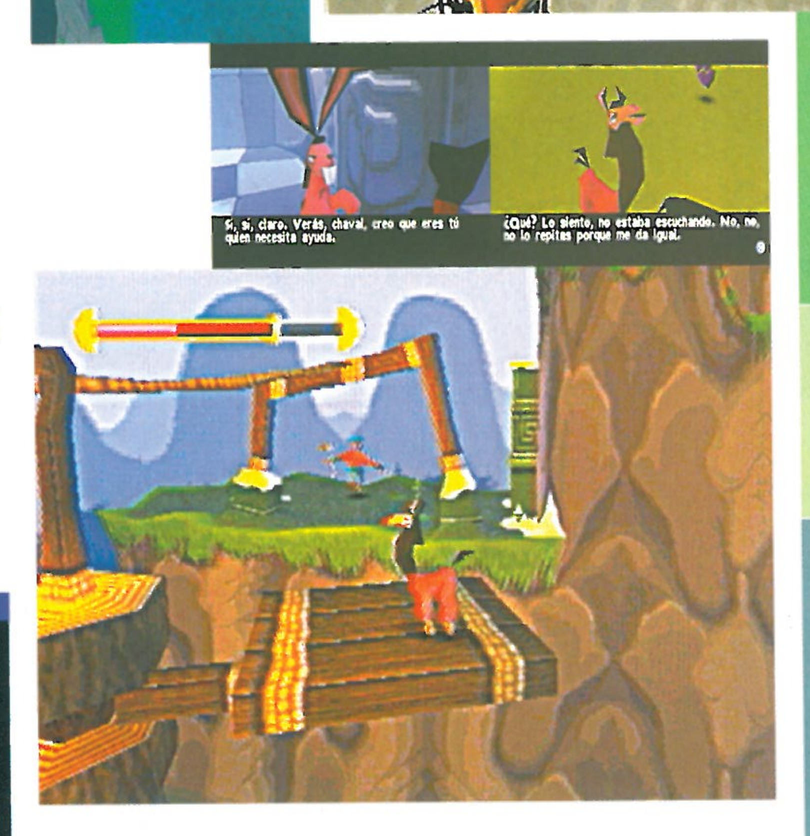


minijuegos. Encontraremos desde una huida selva a través con machaqueo de botones frenético al estilo *Track & Field* hasta una rememoración azteca del clásico *Donkey Kong*, en una serie de homenajes que serían más sospechosos que una redacción de Ana Rosa Quintana si no fuera porque también están tamizados por el humor que impera en la película. Lástima que, en la parte final, los desarrolladores de Argonaut demuestren una preocupante falta de imaginación (o un nivel de vagancia comparable al de Holybear) y repitan hasta cuatro veces una fase tan divertida como la del tren de la bruja hasta hacerla cansina.

Otro de los grandes aciertos del juego es el control del protagonista,



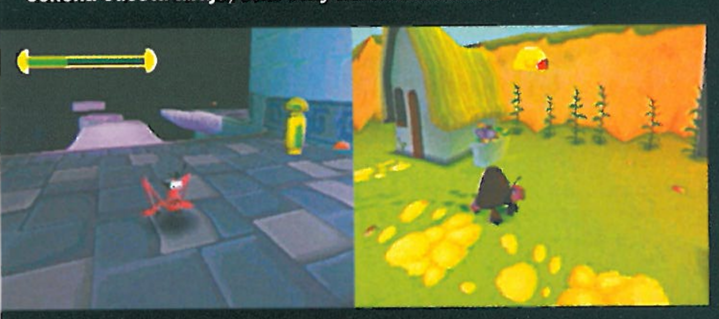
SU APARTADO TÉCNICO DEJA BASTANTE QUE DESEAR, MOSTRANDO DELICIAS COMO UN CLIPPING DESAFORADO Y UNOS FONDOS SIN POP-UP PORQUE SON MÁS SIMPLES QUE EL MECANISMO DE UN CHICLE

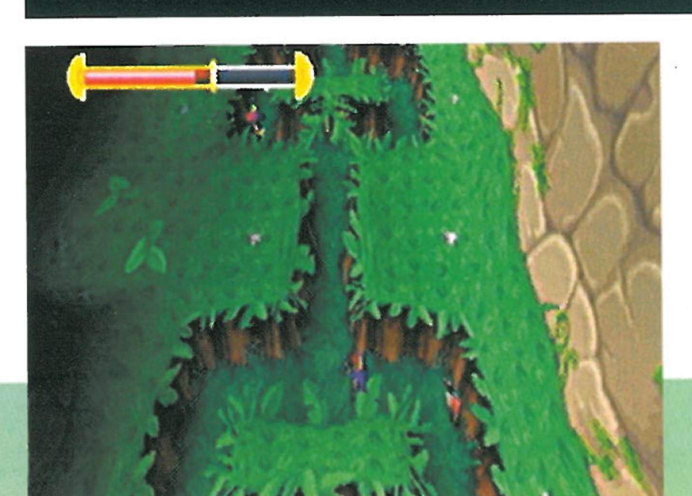




UN EMPERADOR TRANSFORMISTA

No contentos con dejar convertido en llama durante todo el juego al pobre emperador Kuzco (lo de pobre es un decir, porque el tío está más forrado de pasta que el coche de Drako de suciedad) los desarrolladores también le hacen transformarse en otros animalitos en unas fases concretas. Cada una de esas metamorfosis le otorgan unos poderes adicionales: transformado en rana puede dar grandes saltos, como conejo planea usando sus orejas cual helicóptero y transformado en tortuga... pues corre menos que Santiago Segura con un saco de cemento encima, pero puede deslizarse sobre su concha cuesta abajo, cual *Tony Hawk* animalero.





que es bastante sencillo y ajustado. De todas formas, las acciones más difíciles se repasan tantas veces en los diálogos que habría que ser más torpe que Mr. Bean cocido de whisky para no acabar dominando los controles. Sin embargo, esa facilidad de manejo se ve perjudicada por las extrañas perspectivas de algunas cámaras, que provoca que calcular las distancias al saltar sea más que nada fruto de ensayo y error. Vamos, que si al saltar la primera vez te caes de cabeza al vacío, ya sabes que después tienes que dar un salto mayor.

Este defecto se incluye en la gran lacra de *El emperador y sus locuras*: un apartado técnico que deja bastante que desear, y en el que encontramos delicias como un *clipping* totalmente desaforado, unos fondos que carecen de *pop-up* porque son más simples que el mecanismo de un chicle y una molesta similitud en la gran mayoría de los escenarios principales. No obstante, el encanto, la diversión, el sentido del humor y por supuesto el fantástico precio que tiene el juego compensan perfectamente esa mediocridad técnica, convirtiéndolo en el plataformas más entretenido y disfrutable que ha aparecido para la PS One desde *Spyro: El Año del Dragón*. Algo que desde luego supone todo un alivio viendo la progresiva pobreza de los estrenos para la entrañable gris de Sony.

ARRIBA

VARIADO Y DIVERTIDO
¡ESE SENTIDO DEL HUMOR!
DOBLAJE FANTÁSTICO

ABAJO

TÉCNICAMENTE MEDIOCRE
EXTRAÑAS DISTANCIAS
ESAS FASES REPETIDAS...

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	4,5

PUNTUACIÓN ●●●●○

PLANETSTATION Y SONY

SORTEAMOS...

30 RUMBOSOS

EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS

SORTEAMOS 30 EJEMPLARES DEL LLAMEANTE JUEGO DE PLATAFORMAS EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS DE SONY. **¿QUIERES SER UNO DE LOS AFORTUNADOS POSEEDORES DE UNO DE ELLOS?** PUES SOLO TIENES QUE RESPONDER A ESTA LOCUELA PREGUNTA:

¿CÓMO SE LLAMAN LOS INTEGRANTES DE LA PAREJA PROTAGONISTA DEL JUEGO?

A **JUAN Y MEDIO**
B **PAPA Y LLAMA**
C **KUZCO Y PACHA**
D **CUALO Y PASCUALO**





RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS (PLANET 33)
PlanetStation Editorial Aurum C/Joventut, 19 08830 BARCELONA

¿CÓMO SE LLAMAN LOS INTEGRANTES DE LA PAREJA PROTAGONISTA DEL JUEGO?

A JUAN Y MEDIO

B PAPA Y LLAMA

C KUZCO Y PACHA

D CUALO Y PASCUALO

NOMBRE

DIRECCIÓN

TELÉFONO

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.
El sorteo se celebrará el 3 de agosto de 2.001 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 35 de *PlanetStation*.









MANAGER DE LIGA 2001

A MÁNAGER NUEVO, VICTORIA SEGURA

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **SIMULADOR**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **CODEMASTERS**
EDITOR **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **7.990 PESETAS**

Ya era hora de que los aprendices de presidente y/o mánager tuvieran un juego en condiciones con el que tapar la boca a los peceros. El pasado año *Manager de Liga* ya insinuaba que la PSOne no es alérgica a este tipo de juegos (dicen que dentro de cada futbolero hay un entrenador... dentro de Jesús Gil cabe más de uno, por razones 'de peso' y por su tendencia a echarles a la calle, claro).

GESTIONANDO, QUE ES GERUNDIO

La base de datos de la edición de este año incluye las dos máximas categorías españolas e inglesas, con plantillas semiactualizadas (sólo faltan los fichajes de las rebajas de enero). Las acciones a realizar satisfarán a futuros economistas-empresarios con la elaboración de presupuestos y el establecimiento de sueldos y precio de las localidades, a subasteros por la búsqueda de ofertas o la venta de jugadores al mejor precio, a arquitectos por el diseño o remodelación de estadios, a expertos en marketing con el asunto de la imagen del club y la creación de merchandising... En definitiva, un montón de decisiones operativas verosímiles a las que se accede mediante vistosos menús y un cómodo sistema de navegación en el que actúan todos los botones del pad. Los tiempos de carga son soportables y la traducción, correcta, aunque sigue habiendo expresiones de las que provocan la sonrisa, como "Djalminha estará de baja dos meses días por costillas magulladas".

Lo mejor, como siempre, es jugar a mánager-entrenador, especialmente en el modo Reto. Éste propone remontar situaciones complicadas como ganar la Liga sin seis titulares indiscutibles o conseguir récords como el pichichi.

LA LIGA, EN CASA

La realización televisiva cuenta con tres cámaras (un lujo en esta faceta, habitualmente espartana), dos velocidades de juego y unas minuciosas repeticiones cuyo narrador tiene un vocabulario de más de 200 palabras, al contrario de lo habitual. El repertorio táctico no es ninguna maravilla, pero podemos dar órdenes en vivo, sin parar el juego, y gusta ver cómo los jugadores elaboran jugadas ensayadas. Por ejemplo, en una falta en el vértice del área un jugador pasa sobre el balón y su compañero se la pasa en corto para que centre desde la línea de fondo... Lo que mosquea un poco es constatar que muchas jugadas se repiten más que un bocata de ajos.

Es un mánager complejo y profundo que abruma de entrada. Pero con una pizca de paciencia se convierte en una experiencia apasionante, y la guinda de poder *colgar* nuestros récords en la red a través de la página web de Codemasters le hace imprescindible para futboleros *enterados*.

LA BASE DE DATOS DE LA EDICIÓN DE ESTE AÑO INCLUYE LAS DOS MÁXIMAS CATEGORÍAS ESPAÑOLAS E INGLESAS, CON PLANTILLAS SEMIACTUALIZADAS



ARRIBA
AL FIN UN MÁNAGER QUE NO ABURRE
ESTADÍSTICA Y GRÁFICAMENTE IMPECABLE
ENGANCHA LO SUYO...

ABAJO
...PERO EXIGE TIEMPO Y DEDICACIÓN
ANDA JUSTITO EN EL TEMA ESTRATÉGICO
UN GÉNERO POCO POPULAR

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN





PUCHI CARAT

ARKANOID QUE ESTÁS EN LOS CIELOS

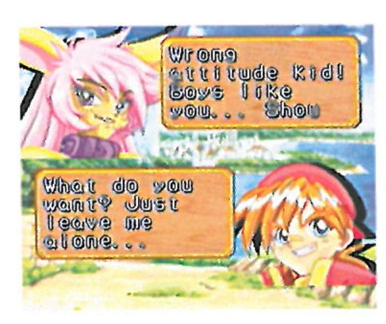
PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **PUZZLE**
IDIOMA **INGLÉS**
JEMIJE **TAITO**
EDITOR **EON DIGITAL ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
PRECIO **3.990 PESETAS**

Puchi Carat es la conversión de una recreativa de Taito de hace cinco años que mezcla la mecánica de dos juegos míticos. Por una parte, tenemos reminiscencias del añejo y añorado *Arkanoid* (hay que destruir ladrillos, o en este caso joyas, con una bola que hay que hacer rebotar sobre una barra movible a izquierda y a derecha). Y por otra encontramos coincidencias jugables con la saga *Puzzle Bobble / Bust-A-Move* (basada en una competición de *puzzles* entre dos jugadores, con la posibilidad de molestar al otro con diversas tácticas).

El tiempo pasado desde su creación hace que *Puchi Carat* esté gráficamente más desfasado que los chistes de Paco Martínez Soria, pero se mantiene gracias a un nivel de jugabilidad y adicción que ya quisiera para sí más de un juego *visualmente impresionante*. En esto tiene mucho que ver su sencillez, tanto de mecánica como de control (y más con la posibilidad de usar un ratón para PSX), con lo que podrá pillarle el tranquillo hasta un jugador más torpe que el peluquero del pianista de *Cine de barrio*. Y, como es habitual en este tipo de juegos, la opción multijugador para dos personas eleva el atractivo de este *Puchi Carat* a unas alturas absolutamente estratosféricas.

AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	2,5
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN  









RUGRATS EN PARÍS: LA PELÍCULA

CARIÑO, HE POLIGONADO AL NIÑO

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **AVALANCHE**
EDITOR **THQ**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **5.990 PESETAS**

Los niños cabezones vuelven a la gris de Sony. Que nooooo, que no hablamos de la Redacción de Planet, hablamos de los Rugrats... Y ya que vuelven, se traen de vuelta la fórmula del minijuego que tan *buenos* resultados (ejem ejem) les dio en anteriores ocasiones. La gran originalidad del juego es que en esta ocasión está situado en un parque de atracciones llamado Euroreptarland. Este recinto es un extraño cruce de Eurodisney y Port Aventura de diseño tan plano que no es de extrañar que sus calles estén totalmente vacías (excepto por las moscas que revolotean sobre la basura, un detalle aislado).

Rugrats en París es para niños, pero ¿por qué hay minijuegos tan extraños que ni siquiera un adulto como nosotros (si esa palabra es adecuada para aquí unos amigos) es capaz de entender su mecánica? ¿Y por qué la gran mayoría del resto de los minijuegos son aburridos y/o repetitivos? ¿Por qué esa obsesión de THQ por poner un minigolf en todos los juegos de los Rugrats? ¿Por qué las risas de los niños protagonistas, en lugar de ser simpáticas, dan grima? ¿Por qué José Luis Moreno sigue haciendo programas (esto no tiene nada que ver con el juego pero hace mucho tiempo que nos intriga)?

AMBIENTACIÓN	2,5
GRÁFICOS	2,5
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	3
VIDILLA	2

PUNTUACIÓN 

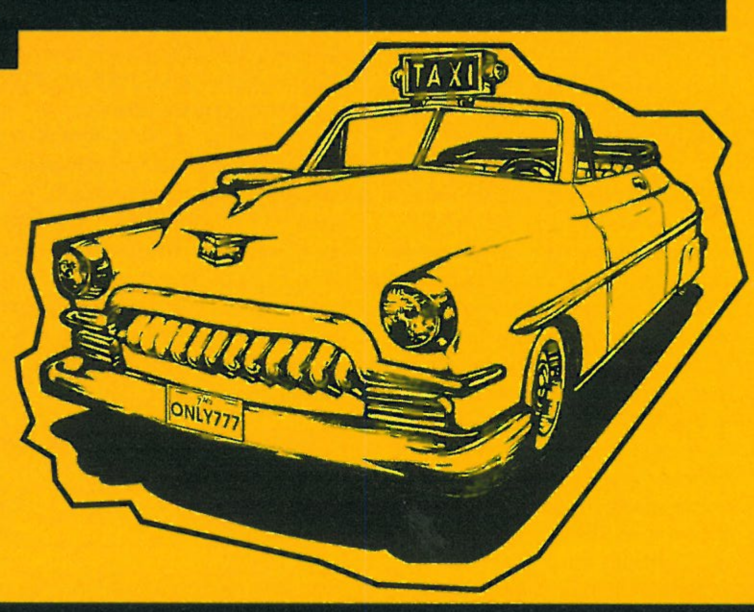






crazy taxi



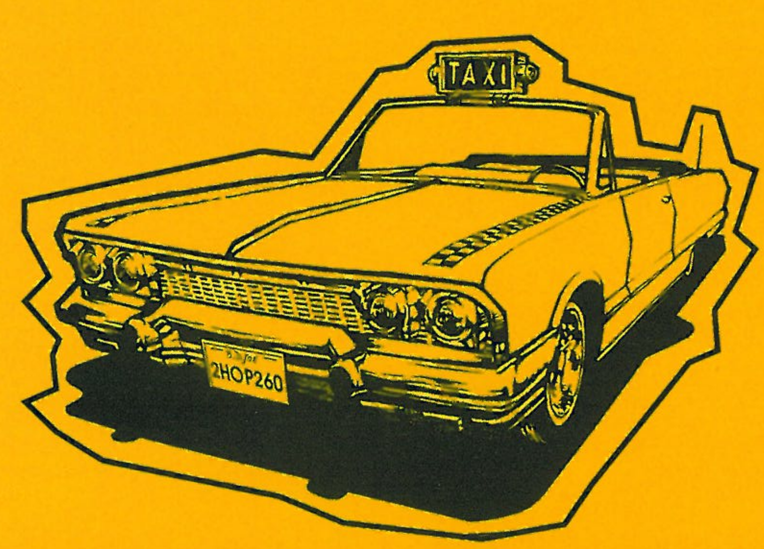


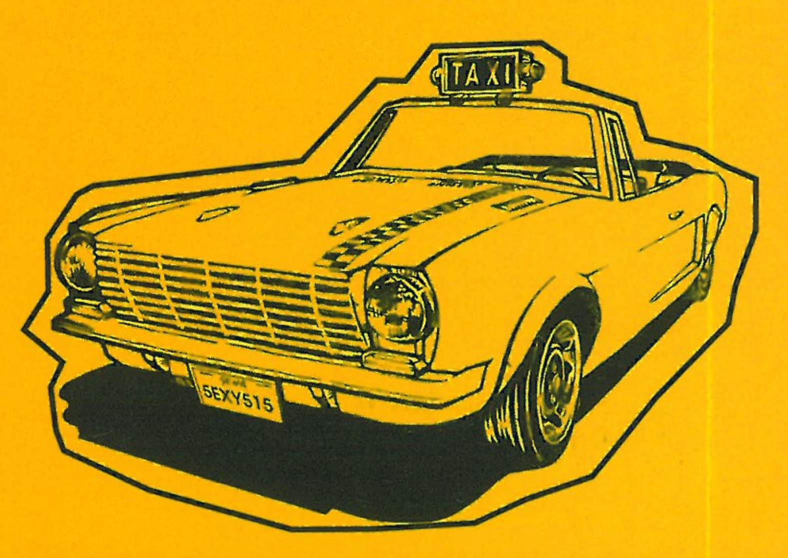
¡LLÉVEME A PLAYSTATION NÚMERO 2, Y DEPRISA!

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **ARCADE**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **SEGA/ACCLAIM**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
PRECIO **9.990 PESETAS**

La velocidad a la que se desarrollan los acontecimientos en el mundo consolero a veces da auténtico vértigo. En seis meses Sega ha pasado de ser la gran competidora de Sony a dejar a Dreamcast en un segundo plano y dar su bendición a Acclaim para que convierta sus juegos a PlayStation 2. Desde luego este mundillo da más cambios que una máquina de tabaco.

Crazy Taxi para PS2 es la primera muestra de este brusco giro en la política de Sega, y la verdad es que para tratarse de una conversión realizada en un tiempo récord, el resultado es notable. Desde un punto de vista técnico, el juego es







¡Caramba Patxi! ¡En Bilbao sí que sabéis jugar a los bolos, pues!

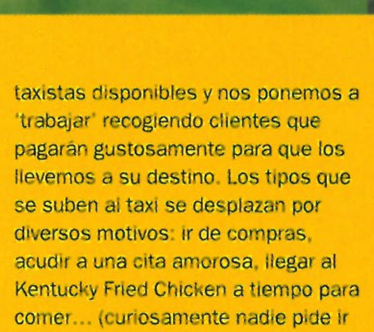


perfectamente equiparable a lo visto y jugado en el original de Dreamcast, e incluye por supuesto los mismos aciertos y defectos.

La gran baza de *Crazy* Taxi es su jugabilidad, directa y sin complicaciones, que engancha desde la primera partida. La cosa es muy sencilla: elegimos uno de los cuatro taxistas disponibles y nos ponemos a 'trabajar' recogiendo clientes que pagarán gustosamente para que los llevemos a su destino. Los tipos que se suben al taxi se desplazan por diversos motivos: ir de compras, acudir a una cita amorosa, llegar al Kentucky Fried Chicken a tiempo para comer… (curiosamente nadie pide ir al kiosko a comprar la Planet, cosa que le resta realismo). Pero en el fondo todos exigen al mismo al conductor: ir a toda pastilla. Y como ya se sabe que el cliente siempre tiene la razón, pues eso, que con tal de recortar segundos podemos cruzar parques a través, ir en contradirección o conducir por la acera esquivando



LA GRAN BAZA DE CRAZY TAXI ES SU JUGABILIDAD, DIRECTA Y SIN COMPLICACIONES, QUE ENGANCHA DESDE LA PRIMERA PARTIDA

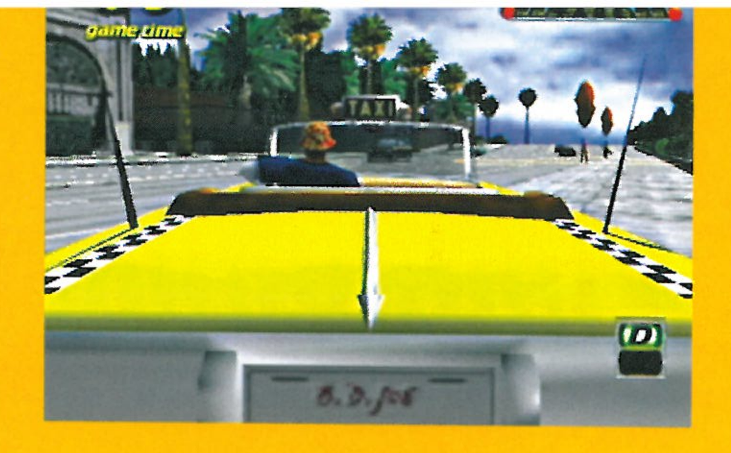






¡SON 10.000!

La dificultad de cada trayecto viene indicada por el color del símbolo del dólar que los programadores han colocado astutamente encima de la cabeza de los clientes que requieren de tus servicios. Evidentemente, cuanto más lejos esté el destino más cobrarás… ¡Pero no intentes el viejo timo de dar vueltas a la manzana con el *guiri* de turno para subir el taxímetro! Recuerda que en el juego luchas contra el cronómetro.





“¡Aaaayyy! ¡Me etal' e'tresandoooo!”





farolas (no hay que preocuparse por los peatones, que ya se apartan ellos solitos).

Lo malo es que esta mecánica se ha ideado claramente para triunfar en los salones recreativos, pero no en las consolas domésticas. Nos explicamos: la idea es que contamos con un tiempo limitado en el que tendremos que acumular el mayor número de dinero posible (comunistas abstenerse), pero el juego no tiene ni niveles ni final. La única gracia es superar nuestro propio récord cosa que, para qué vamos a engañarnos, no supone un gran aliciente tras unas buenas horas de juego.

LA CONVERSIÓN DE ACCLAIM ES CASI UN CALCO DEL JUEGO PROGRAMADO POR SEGA, AUNQUE QUIZÁ LA VELOCIDAD ES ALGO MENOR

UNA DE EXTRAS

Por suerte los programadores han intentado alargar un poquitín la limitada longitud de *Crazy Taxi* con unos cuantos extras que ya vimos en la versión de Dreamcast. Básicamente se trata de una ciudad extra que aparece bajo el nombre de *Original Mode*, y de las pruebas de habilidad del modo *Crazy Box*. No está mal, pero se echa en falta unos retos más elaborados y, sobre todo, una opción multijugador.

Los gráficos también responden a una estética 100% arcade, destacando el colorido y el excelente modelado de los taxis. La conversión de Acclaim es casi un calco del juego programado por Sega, aunque quizá la velocidad es algo menor. Lo único que se puede reprochar es que se podrían haber resuelto problemas típicos del hardware de Dreamcast (pocos polígonos en pantalla, rascacielos que aparecen de repente), pero los programadores han optado por no exprimir las posibilidades de la PS2.

Hay que reconocer que el juego tiene sus fallos, pero... ¿en qué otro título podemos conducir un descapotable con un solo brazo (el otro está apoyado en la ventanilla, por supuesto) mientras hacemos todo lo posible por respetar menos normas de circulación que Stevie Wonder? ¡Y encima con música *punk* de Offspring y Bad Religion de fondo! Si has donado generosamente toda tu calderilla a las máquinas recreativas de Sega en general, y a *Crazy Taxi* en particular, no deberías dejar pasar esta oportunidad de llevarte el 'vicio' a casa.



UN POCO DE *BOX-EO*

A largo plazo, el mayor aliciente de *Crazy Taxi* es el modo Crazy Box, en el que se pondrá a prueba nuestra pericia con retos rocambolescos. Más vale que conozcamos las más depuradas técnicas de conducción como el Crazy Drift (giro con derrape) o el Crazy Dash (acelerón brusco que se consigue con la ayuda del cambio de marchas), porque sino nos va a costar más lograr una clasificación que al Barça de la era Gaspart. Cuando seamos un as del volante disfrutaremos de lo lindo saltando como un kamikaze desde rampas y derribando bolos con el coche.

ARRIBA
- JUGABILIDAD AL ESTILO SEGA
- UNA RECREATIVA EN CASA
- EL MODO CRAZY BOX

ABAJO
- LO BUENO, SI BREVE... NO ES TAN BUENO
- NO EXPRIME LA CAPACIDAD DE PS2
- ¿SÓLO PARA UN JUGADOR?

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN ●●●●○







0
42



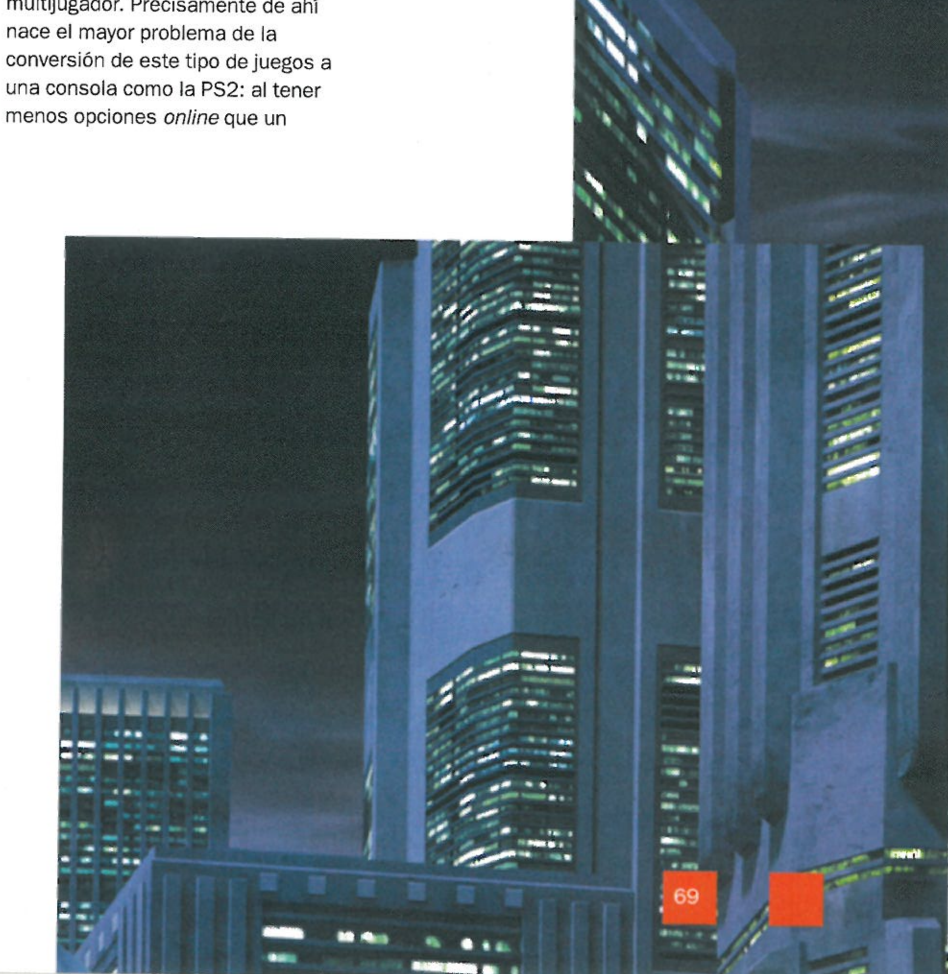


UNREAL TOURNAMENT

VIDAS QUE NO VALEN *UN-REAL*

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **EPIC MEGA GAMES**
EDITOR **INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
PRECIO **10.995 PESETAS**

Ya en los lejanos tiempos de *Doom 2*, cuando los *shooters* en primera persona tenían unos gráficos más planos que la delantera de Paz Padilla, los jugones se hacían sus propios niveles *Deathmach* para poder pegarse unos cuantos tiros entre ellos, ya fuera conectados por Internet o por cable. Así que sólo era cuestión de tiempo que aparecieran juegos como *Quake III Revolution* o *Unreal Tournament*, que tienen menos argumento que una película X al ser creados expresamente para la opción multijugador. Precisamente de ahí nace el mayor problema de la conversión de este tipo de juegos a una consola como la PS2: al tener menos opciones *online* que un





Abajo: Con esta *lluvia de estrellas* Bertín Osborne no puede andar muy lejos...



croissant relleno de crema hay que currarse para ella una buena opción multijugador a pantalla partida. Ahí era donde brillaba *Quake III Revolution*, pero donde por desgracia *Unreal Tournament* falla.

MÁS QUE TIROS, TIRONES

Si bien *Quake III Revolution* (aparte de algunas ralentizaciones puntuales) aguantaba bastante bien el tipo a pantalla partida, el motor gráfico de esta creación de Epic Mega Games sufre más que un espectador de *Noche de fiesta*. No es que haya ralentizaciones: es que el modo en sí *es una ralentización*. Los movimientos de los jugadores son más bruscos que un piropo de Louis Van Gaal, así que o juegas parpadeando los ojos cada décima de segundo para no apreciar los fallos de frecuencia de refresco o te dedicas al parchís (que oye, también tiene su opción multijugador). La solución ideal para este problema sería conectar un par de PS2s a través de un cable i.Link, pero como el caso es que este accesorio ni siquiera ha llegado a nuestro país...

De esta manera, el mayor atractivo de *Unreal Tournament* acaba siendo el modo para un jugador, de mayor solidez a nivel visual. Si bien no tiene el detalle gráfico de la versión para PC (las texturas han perdido algo de detalle en la conversión), el juego presenta unos efectos de luces y sombras magníficos. Además,

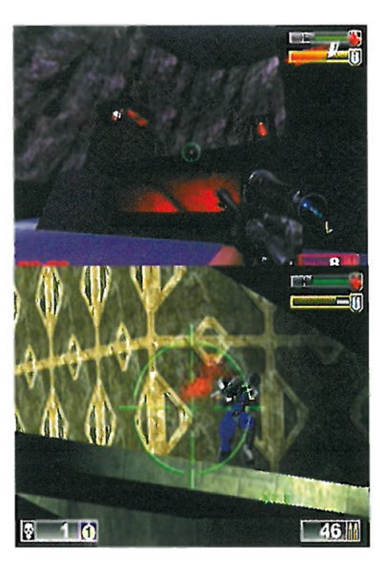
PODER CONECTAR UN TECLADO Y UN RATÓN DE PC O MAC A LOS PUERTOS USB DE LA PS2 LOGRA QUE MANEJAR AL PROTAGONISTA SEA MUY SENCILLO

disfrutaremos con detalles tan de agradecer como que las paredes queden tintadas por las explosiones y los salpicones de sangre (en este juego no hay 'señora de la limpieza invisible' como en tantos otros). Eso sí, cuando en pantalla se acumulan muchos enemigos o muchos disparos da la impresión de habernos metido de cabeza en la película *The Matrix* (más que nada, porque hay unas ralentizaciones bastante bestias), aunque por fortuna sólo ocurre en momentos puntuales.

TODO BAJO CONTROL

El aspecto más destacable de este *shooter* en primera persona es su



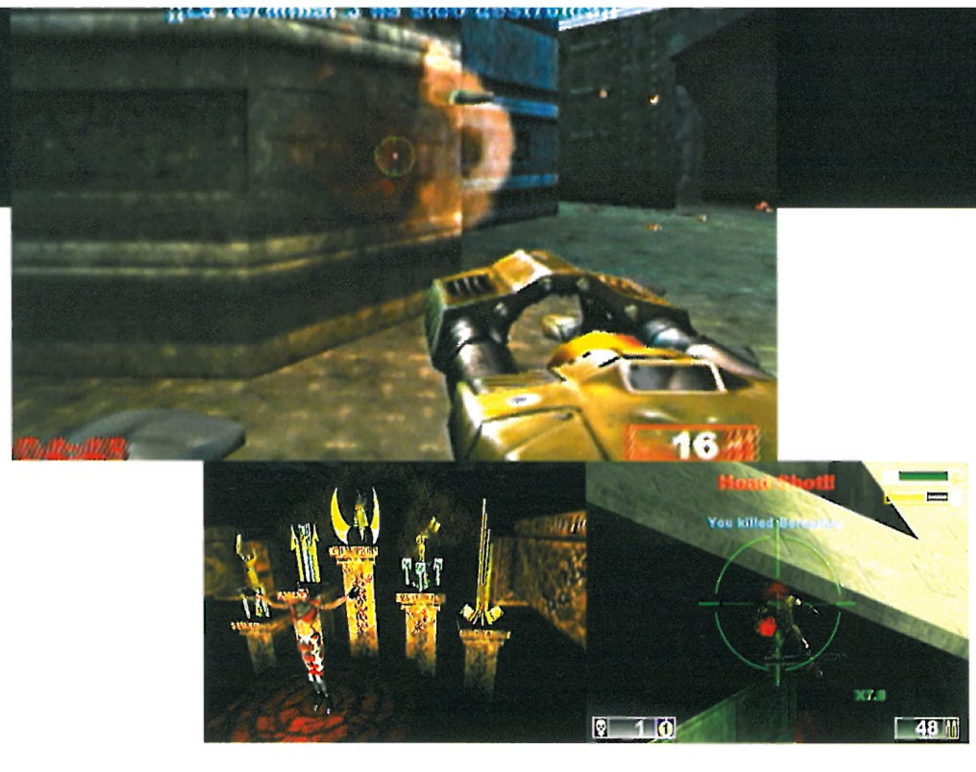






LA BATALLA DE LOS PLANETAS

En el E3 de este año Epic Mega Games ha presentado una demo de *Unreal II* para PC, una secuela que amalgama lo mejor de *Unreal* y *Unreal Tournament* para placer de los aficionados a los *shooters* en primera persona (que, no obstante, no está desarrollando Epic sino Legend Entertainment, una compañía que había participado en los anteriores títulos de la serie). Este juego nos pone en la piel de un 'Terran Colonial Authority Frontier Marshall' (que es una forma guay de decir policía de los espacios siderales) que tiene que velar por la seguridad de siete planetas diferentes durante 13 misiones al estilo Charles Bronson: o sea, a tiros. Cada uno de esos planetas tiene su propia flora, fauna y arquitectura, y en ellos pululan cinco diferentes razas allenígenas (lo que no sabemos es si entre esas razas estará incluida Marujita Díaz). Además, habrán 20 niveles adicionales para el modo multijugador, que estará basado en *Unreal Tournament* e incluirá los clásicos modos Deathmatch, Capturar bandera y Asalto. Esperemos que no tarde mucho en aparecer una versión para PS2.





facilidad de control. La adaptación del dueto *pecero* teclado-ratón al Dual Shock es más que correcta (aunque os recomendamos que aumentéis la sensibilidad por defecto de los mandos analógicos o cuando vuestro personaje consiga girarse ya le habrá salido barba). Pero *Unreal Tournament* parte con una notable ventaja con respecto a *Quake III Revolution*: que aprovecha los puertos USB de la PS2 para poder conectar un ratón y un teclado de PC o Mac, lo que logra que manejar al protagonista sea muy sencillo.

En cuanto a la mecánica, pues no hay grandes secretos: pegar tiros y más tiros y matar cuantos más enemigos posible para ir desbloqueando arenas, personajes y modos de juego (que incluye clásicos del género tan imprescindibles como Combate mortal, Asalto o Capturar bandera). Para ello contaremos con 21 personajes seleccionables (10 de ellos ocultos), que pueden usar 10 armas diferentes para moverse por los 50 niveles diferentes de este DVD, algunos de ellos creados especialmente para la bestia negra de Sony. Los frenéticos combates del juego (más movidos que una foto de familia del Demonio de Tasmania) están además animados por la notable inteligencia artificial de los enemigos.

EL MAYOR ATRACTIVO DE UNREAL TOURNAMENT ES EL MODO PARA UN JUGADOR, DE MAYOR SOLIDEZ A NIVEL VISUAL

Es de agradecer asimismo que esta versión de *Unreal Tournament* esté perfectamente doblada y traducida al castellano. No es que abunde demasiado la palabrería en los combates (los luchadores se dedican a proferir más insultos que una película de Tarantino protagonizada por Fernando Fernán Gómez y Paco Umbral), pero es de agradecer para darle ambientillo al asunto.

Lo cierto es que *Unreal Tournament*, a pesar de ser un juego altamente divertido y adictivo, peca de tener un apartado técnico bastante mejorable: como *shooter* en primera persona para usar en grupo, ahora mismo *Quake III Revolution* es una opción más interesante. Pero si eres de ésos que disfruta haciendo saltar los higadillos virtuales de los demás (algo que te podemos asegurar que verás con abundancia en este juego, que es más *gore* que una pelea de tráfico entre Freddy Krueger y Hannibal Lecter), no te puedes perder este DVD.



9 de cada 10 dentistas desaconsejan utilizar la motosierra para blanquear los dientes.



LOS PADRES DE LA CRIATURA

Un estudiante de Ingeniería Mecánica llamado Tim Sweeny se aburría por 1991, y en vez de ponerse a ver *Gran hermano* (el hombre tenía buen gusto), prefirió montar una empresa de creación de *shareware* que llamó Epic Mega Games. El modesto éxito de sus primeras obras, *ZZT* y *Super ZZT*, le permitió organizar un buen equipo de desarrollo, para lo que contrató a Allen Pilgrim, Dan Froelich, John Pallet-Plowright y Joe Hitches. Su primer trabajo juntos, *Jill of the Jungle*, fue un relativo éxito, pero obras posteriores como *Jazz Jackrabbit* o *One Must Fall* les permitieron dedicarse a rascarse un poco más la barriga gracias a un equipo de 15 empleados fijos y 40 trabajadores independientes. Fue en 1994 cuando comenzaron el desarrollo del primer *Unreal*, para el que crearon su propio motor gráfico. De esta manera la cosa se hizo más larga que una película de Garci y hasta cuatro años más tarde no apareció el juego, publicado por GT Interactive.

ARRIBA

SÁDICAMENTE DIVERTIDO
BUENA ADAPTACIÓN DEL CONTROL DE PC
PUEDEN USARSE TECLADO Y RATÓN

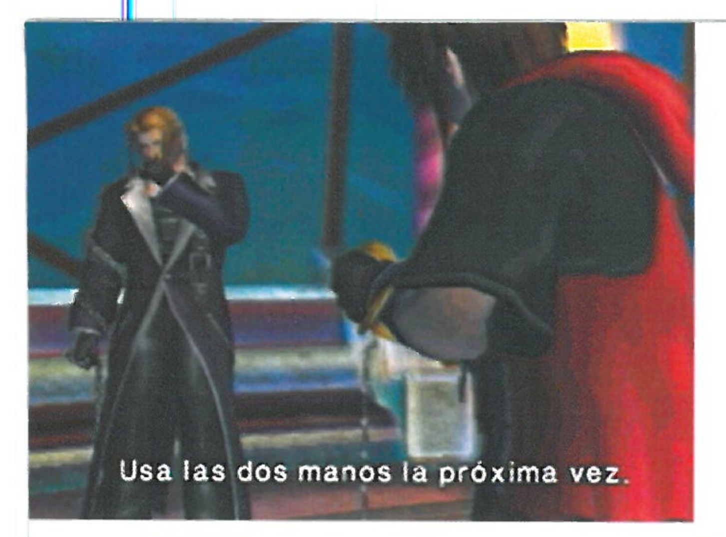
ABAJO

LAS RA-LEN-TI-ZA-CIO-NES
MODO MULTIJUGADOR INFUMABLE
¡ESOS ETERNOS TIEMPOS DE CARGA!

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3
VIDILLA	3,5

PUNTUACIÓN ●●●◖





THE BOUNCER

MÁS GOLPES TE DA LA VIDA

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **BEAT'EM-UP**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **DREAM FACTORY**
EDITOR **SQUARE**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **9.900 PESETAS**

Cuando a finales del año pasado vimos las primeras imágenes de *The Bouncer*, el flujo de baba producido por los miembros de la Redacción fue equivalente al provocado por una escena de desnudo de Angelina Jolie. El nivel técnico era absolutamente asombroso, la mezcla de beat'em-up y rol que mostraba parecía algo muy innovador, y además contaba una historia que se prometía atractiva y excitante. Ya nos frotábamos las manos, dispuestos a destrozarnos los dedos machando malos malosos al más puro estilo *Double Dragon*. Pero finalmente nos hemos topado con una decepción mayor que una película de Fernando Esteso sin mujeres en ropa interior.

Este DVD de Dream Factory sufre un poco el 'síndrome *Shadow of memories*': los desarrolladores han querido hacer una película interactiva y lo que han conseguido es una sobredosis de vídeos y un tiempo de juego tan escaso como el de un huevo Kinder. Pero mientras la obra de Konami tenía un guión realmente magnífico, digno del mejor cine fantástico, *The Bouncer* arrastra un argumento lleno de tópicos y lugares comunes, sin atractivo y con una historia que avanza a trompicones.

LOS DESARROLLADORES HAN QUERIDO HACER UNA PELÍCULA INTERACTIVA Y LO QUE HAN CONSEGUIDO ES UNA SOBREDOSIS DE VÍDEOS Y UN TIEMPO DE JUEGO TAN ESCASO COMO EL DE UN HUEVO KINDER

PEGA, PERO POCO

No se puede negar que *The Bouncer* demuestra el potencial de la PS2 en todo su esplendor. Pocas veces hemos visto en la bestia negra de



LOS ABUELOS PANDILLEROS

Allá por el año 1987 (cuando los redactores de esta revista jugaban con máquinas tan entrañables como el MSX o el Amstrad), por las calles de Estados Unidos pululaban unos antepasados del Carlos de *Gran hermano*, repartiendo *yoyas* a diestro y siniestro. La compañía Technos vio en ello un tema interesante y creó la recreativa *Double Dragon*, un beat'em-up en el que dos hermanos expertos en artes marciales debían rescatar a la novia de uno de ellos de manos de su banda rival. El éxito fue tan fulgurante que pronto empezaron a aparecer imitaciones, entre las que brillaron videojuegos tan inolvidables como *Final fight* de Capcom o *Streets of rage* de Sega.









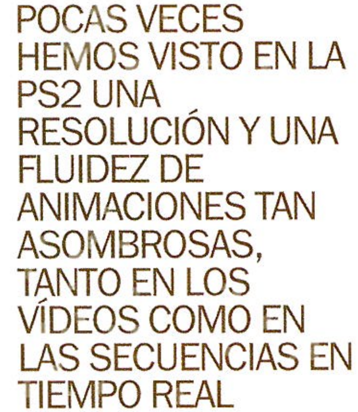






Sony una resolución y una fluidez de animaciones tan asombrosas, tanto en los vídeos como en las secuencias en tiempo real. Hay que reconocer que, a nivel visual, *The Bouncer* es de lo mejorcito que hemos visto hasta ahora: el problema está en que la jugabilidad no está al mismo nivel.

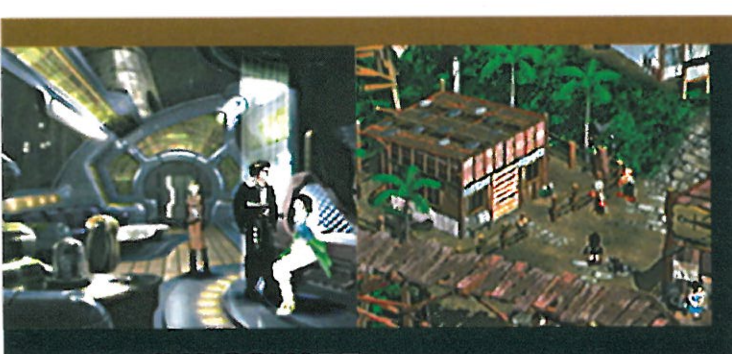
Uno de los problemas más graves es que este DVD tiene menos ritmo que los bailoteos de Leonardo Dantés: las animaciones de los personajes, aunque fluidas, son lentísimas, lo que repercute muy negativamente en las peleas ya que les quita toda la tensión. Pero es que además estas peleas son radicalmente cortas, de entre dos y tres minutos (las más largas pueden llegar a los cinco, estirando mucho).



POCAS VECES HEMOS VISTO EN LA PS2 UNA RESOLUCIÓN Y UNA FLUIDEZ DE ANIMACIONES TAN ASOMBROSAS, TANTO EN LOS VÍDEOS COMO EN LAS SECUENCIAS EN TIEMPO REAL

Pero sin duda lo más grave de *The Bouncer* es que es más corto que la pelambrera de Mr. Propper: si bien la primera vez que se juega puede ofrecer hasta hora y media de juego, una vez se pilla la mecánica es fácil pasárselo en menos de una hora. Los desarrolladores han intentado alargar la vida del juego variando un poco la historia según cuál de los tres personajes llevamos (aunque, sinceramente, las diferencias son mínimas) e incluyendo dos modos adicionales: Supervivencia y un modo Versus. Este último, al más puro estilo *Power Stone*, consiste en combates entre cuatro contrincantes, y lo único que aporta es la posibilidad de que jueguen cuatro personas al mismo tiempo vía multitap.

The Bouncer tenía los mimbres para ser la primera obra maestra para PS2. Pero por desgracia los desarrolladores han agotado su talento en el aspecto técnico y han descuidado lo más importante, la jugabilidad. Lo más positivo de este juego es que es un aperitivo de lo que nos espera en *Final Fantasy X*, que visto lo visto en el E3 puede ser, en dos palabras, 'im prezionante'.



LA FAMILIA SQUARE

Los más espabilados de entre nuestros lectores habrán notado que el protagonista de *The Bouncer*, Sion Barzhard (además de necesitar un asesor de imagen con urgencia), tiene un parecido más que razonable con Cloud Strife de *FF VII*, Squall Leonhart de *FF VIII* y Tidus de *FF X*. No es que haya una extraña relación de parentesco entre ellos cual culebrón venezolano de baja estofa, sino que casualmente el diseñador de personajes de todos estos juegos es el mismo individuo. Estamos hablando de Tetsuya Nomura, un diseñador cuya imaginación parece agotarse cada vez que tiene que idear un protagonista. Eso sí, para darle más personalidad a Sion le ha puesto una tirita a lo Ryo de *Shenmue* y un collar de perro para que se vea lo duro y lo alternativo que es el chaval ("Jo, qué duro y alternativo que es Sion" se comenta en 9 de cada 10 redacciones de videojuegos).

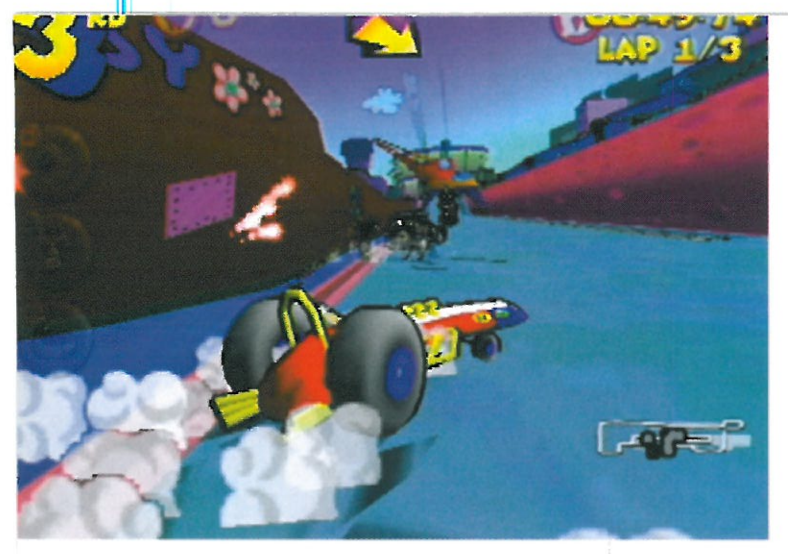
ARRIBA
- TÉCNICAMENTE IMPRESIONANTE
- FACILIDAD DE CONTROL
- RECUPERA EL BEAT'EM-UP CALLEJERO

ABAJO
- MUCHO VÍDEO Y POCA PELEA
- ¿RITMO? ZZZZZZ...
- HISTORIA SIN INTERÉS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	2,5
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	3


PUNTUACIÓN

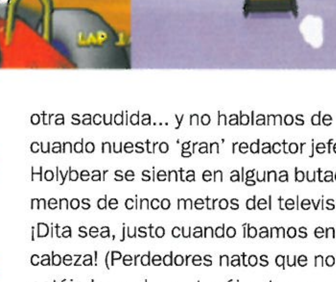


PIERRE NODOYUNA Y PATÁN

SIGA A ESE ESPANTOMÓVIL

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **INFOGRAMES**
EDITOR **INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
PRECIO **9.990 PESETAS**







En este juego te van a hacer más perrerías que a Tamara en sus conciertos.

Para que *Pierre Nodoyuna y Patán* permaneciera, en sentido estricto, tan fiel a sus orígenes televisivos (*Los autos locos*) como, por ejemplo, los juegos de *South Park*, tendría que presentar una animación poco natural y ser un ejercicio obvio de prácticas de desarrollo de bajo coste, pues tal es la herencia legada por Hanna-Barbera.

Por suerte, el juego es mucho más refinado a nivel técnico que los dibujos animados que le sirven de inspiración. De hecho lo más llamativo —una vez que te sobrepones a la vibrante paleta de colores— es la absoluta fluidez de la acción en general. Sólo muy de vez en cuando la cámara da alguna que otra sacudida... y no hablamos de cuando nuestro 'gran' redactor jefe Holybear se sienta en alguna butaca a menos de cinco metros del televisor. ¡Dita sea, justo cuando íbamos en cabeza! (Perdedores natos que nos estéis leyendo, ya tenéis otra excusa que añadir a vuestra larga lista.)

LAS CARRERAS NO SE GANAN SÓLO CON VELOCIDAD, SINO QUE PARA PROSPERAR HAY QUE HACER EL MAYOR NÚMERO DE TRAMPAS POSIBLE

A los devotos de la serie, si es que aún queda alguno hoy día, les encantará saber que todos sus personajes favoritos serán seleccionables. Los corredores no sólo están perfectamente reproducidos, sino que gozan de un hilarante doblaje que le hace justicia a la serie original (ojalá los diálogos de *Alone In The Dark IV* tuvieran esta calidad). Las carreras no se ganan sólo con velocidad, sino que para prosperar hay que hacer el mayor número de trampas posible. Para ello cada vehículo contará con tres infames power-ups con los que poner trabas a la competencia. Añade a esto la posibilidad de jugar hasta cuatro personas a la vez y obtendrás unas partidas multijugador con un gran potencial de diversión.

Todo ello, sin embargo, no puede ocultar que el juego no deje de ser el típico juego 'a lo *Mario Kart*' y que hayan puntos negros como el caótico diseño de algunos circuitos.

Pierre Nodoyuna y Patán tiene la calidad suficiente para volver locos a los fanáticos nostálgicos de la serie, pero quizá le falte algo de gancho y originalidad de planteamiento para el resto del público.



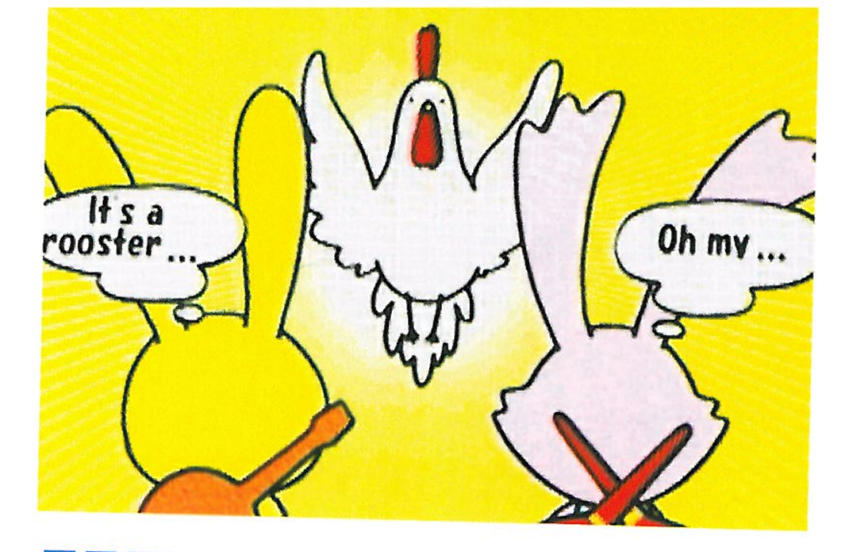
ARRIBA
COLORIDO ESPATARRANTE
EL MODO MULTIJUGADOR
SE PERMITE 'HACER TRAMPAS'

ABAJO
PLANTEAMIENTO MUY GASTADO
CIRCUITOS CONFUSOS
CÁMARA MEJORABLE

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	3,5

PUNTUACIÓN 





¿Por qué tendrá el protagonista una maceta en la cabeza? ¿Para que le afloren los pensamientos?

KURI KURI MIX

UN JUEGO CON UN PAR

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **ACCIÓN / PUZZLE**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **FROM SOFTWARE**
EDITOR **EMPIRE**
DISTRIBUIDOR **PLANETA**
PRECIO **9.990 PESETAS**



Kuri Kuri Mix presenta bastantes similitudes con los juegos de plataformas y los puzzles más clásicos. Pero además, este 'mix' ofrece una mecánica y una jugabilidad bastante novedosas y originales. Los protagonistas, dos conejos a medio camino entre la horterez esponjosa de *Hello Kitty!* y la genialidad delirante de *PaRappa the Rapper*, tendrán que ir superando multitud de obstáculos simultáneamente. Y remarcamos lo de simultáneamente, ya que sea en compañía o en solitario tendremos que manejar constantemente a los dos orejudos principales, Cookie y Cream. Éstos caminan por una de las mitades en que está dividido el campo de juego, encontrando en su camino dificultades que (casi siempre) sólo pueden superarse con la ayuda del compañero que está al otro lado, todo ello mientras competimos contra el reloj. Estos divertidos retos, relacionados con el mundo en el que nos movamos, van desde tocar una caja de música para dormir a unas castañuelas asesinas, hasta dar vueltas a una manivela de forma que nuestro compañero pueda meterse dentro de tazas de café gigantescas o quitar el tapón de un molesto lago arenoso. Incluso en las batallas contra los inmensos jefes finales tendremos que cooperar, ya sea golpeando al unísono las 'piernas' musicales de un címbalo o 'apaleando' a un gólem de piedra.

LOS PROTAGONISTAS ENCUENTRAN EN SU CAMINO DIFICULTADES QUE (CASI SIEMPRE) SÓLO PUEDEN SUPERARSE CON LA AYUDA DEL COMPAÑERO

Aunque este juego puede llegar a ser un gran desafío para un solo jugador (ambos conejos se manejan con un solo mando), es muy recomendable que sean dos e incluso mejor cuatro los que se pongan a los mandos de *Kuri Kuri Mix*. Y para los amantes de la competición, este original juego incorpora un modo en el que tendremos que combatir con nuestro adversario por conseguir la mayor cantidad de estrellas y lunas posible. La innovadora mecánica y la ambientación llena de colorido y de diseños al más puro estilo de los dibujos animados hace de *Kuri Kuri* una experiencia jugable fresca e innovadora. Definitivamente, después de los disgustos que nos hemos llevado los amantes de los puzzles en PS2, es una opción casi imprescindible.



CONEJO AL VOLANTE, PELIGRO CONSTANTE

Entre los desafíos que encontramos en Kuri Kuri destacan los que nos permiten conducir 'a dobles' extraños vehículos. Especialmente delirante es el enfrentamiento acuático a bordo de una lancha (mientras nuestro compañero practica el esquí acuático de manera poco elegante), o la conducción de un robot pegado a dos enormes guantes de boxeo.

ARRIBA
PLANTEAMIENTO ORIGINAL
¡UN PUZZLE GRÁFICAMENTE NOTABLE!
ADICTIVO PARA UNO, IRRESISTIBLE PARA MULTIJUGADOR

ABAJO
MODO HISTORIA CON POCO VALOR DE REPLAY
ALGUNAS SITUACIONES PUEDEN SER FRUSTRANTES

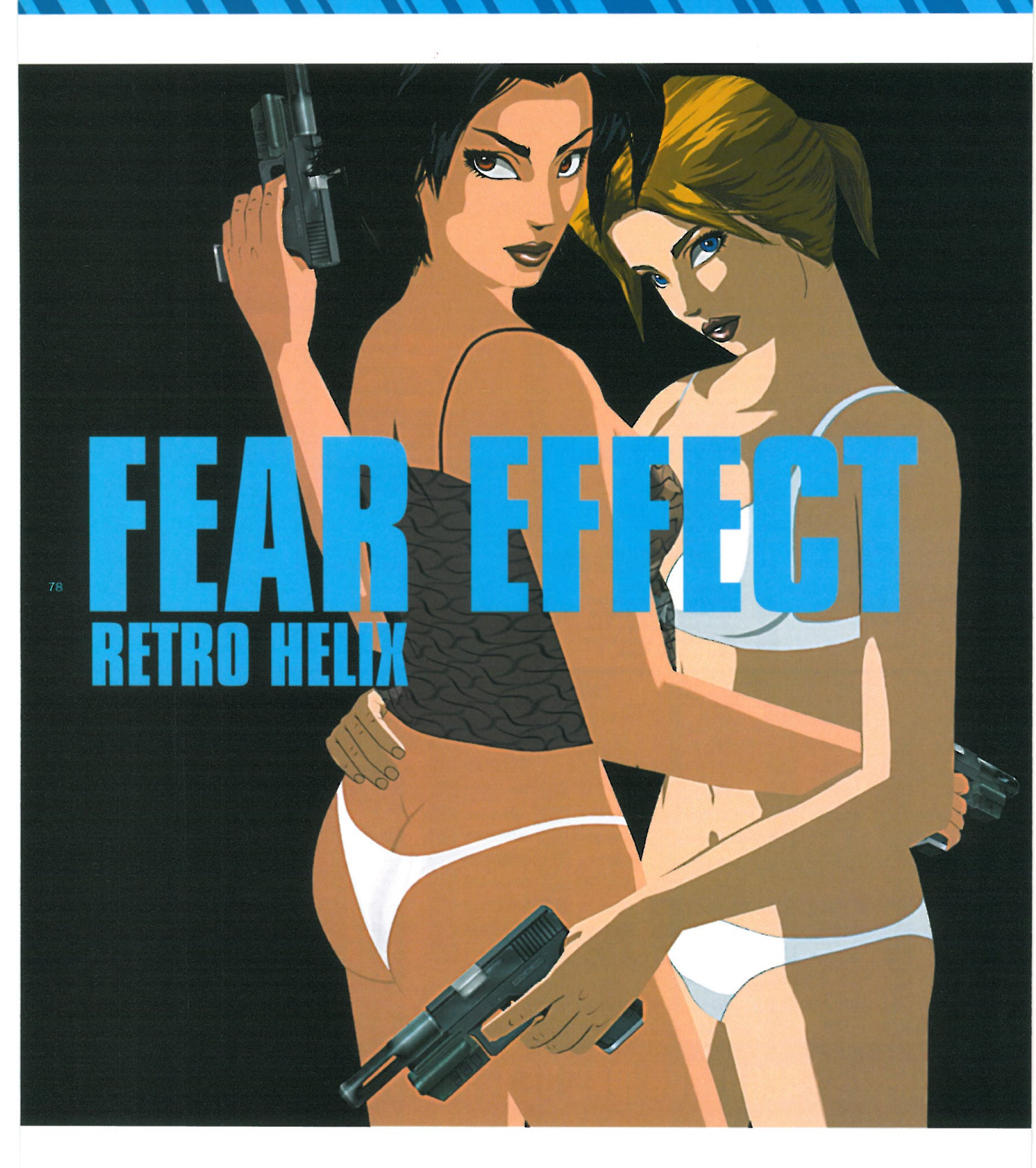
VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	4,5

PUNTUACIÓN ●●●●○




BLAZE
¿QUIERES RECIBIR LA PLANET
EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?
¡SUSCRÍ-
BETE!
ADEMÁS, RECIBIRÁS
DOS NÚMEROS
GRATIS AL AÑO
¡12 NÚMEROS
POR EL PRECIO DE 10!
Y, DE REGALO ¡UN
MANDO PARA TU
PLAYSTATION!
INFÓRMATE LLAMANDO
AL 93 654 40 61
NO TE ARRIESGUES A QUEDARTE SIN TU PLANETSTATION.
RECÍBELA CADA MES EN TU CASA CON LAS PROMOCIONES
Y REGALOS CORRESPONDIENTES, A UN PRECIO REDUCIDO
Y CON UN MANDO DE REGALO. SÓLO TIENES QUE RELLENAR
Y MANDAR EL CUPÓN.
1 AÑO DE PLANETSTATION + CONTROLADOR - 15% DESCUENTO
(SOBRE EL PRECIO DE PORTADA) = ¡4.950 PESETAS!
CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION
Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número .... (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + 1.500 en gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.
Nombre:
Apellidos:
Dirección: Nº: Piso:
Código postal: Población:
Provincia:
Teléfono:
FORMA DE PAGO
Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
Contra reembolso
Tarjeta de crédito
VISA (16 dígitos)
American Express (15 dígitos)
Nº
Nombre del titular: Caducidad:
Firma:
DOMICILIACIÓN BANCARIA
Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:
Calle
Nº Código postal
Población
Provincia
Nº
(Nº Entidad) (Nº Oficina) (D.C.) (Nº de cuenta o libreta de ahorro)
Nombre del titular:
Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.
Firma del titular:
, a de de 2001
(Población) (día) (mes)
Enviar este cupón a: Comercial Atheneum Suscripción PLANETSTATION
c/ Joventut, 19 - 08830 Sant Boi de Llobregat
*AVISO AL PRECIO FINAL DE SUBSCRIPCIÓN SE DEBE AÑADIR 1500 PTAS DE GASTOS DE ENVIO.
Editorial Aurum garantiza el envío del REGALO SEGURO que corresponda a la promoción vigente en el momento de recibir el cupón de suscripción, pero no puede garantizar el plazo en que será recibido por el lector, ya que esta gestión no depende únicamente de Editorial Aurum y es posible que sufra retrasos ajenos a la empresa. AVISO: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de que aparezca en el kiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a hacer lo posible por minimizarlos. NOTA: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61). NOTA: SE ADMITEN FOTOCOPIAS DEL CUPÓN.


FEAR EFFECT
RETRO HELIX

1 JUGADOR
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK

FORMATO **PS ONE**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **7.990 PESETAS**

El 'efecto del miedo' puede hacer que te tiemblen las rodillas y te entre un sudor frío. Lo mismo te puede pasar con el llamado 'efecto de las Vaya Tías', ante la visión de las dos protagonistas de este juego, Hana y Rain. Pierde la congoja porque vamos a orientarte a través de toda esta escalofriante experiencia con nuestra detallada guía.



EFECTO TRUCO

Una vez hayas completado el juego, revisa tu tarjeta de memoria y carga el nuevo archivo creado. Ahora, empieza un nuevo juego y, tan pronto como obtengas el control de Hana, inspecciona la pared situada a mano izquierda para hallar un panel especial. Introduce los siguientes códigos en el panel para activar estos geniales trucos.

CÓDIGO	EFECTO DEL TRUCO
10397	Cabezas grandes
11692	Todas las armas
61166	Munición infinita

EFECTO DE ARTE

Cuando completes el juego, podrás ver que aparecen unos códigos especiales. Estos códigos muestran un número de disco y una secuencia que abrirá una galería de arte secreta en la pantalla de opciones. Los códigos son los que siguen:

Disco 1 ←, →, ↑, ↓, ↓, ●
Disco 2 ↑, ↑, R1, R1, R1, ■
Disco 3 L1, R2, L1, R2, L1, ■
Disco 4 ●, ●, ■, L2, ■



SECRETOS

■ Usa el teléfono móvil para guardar la partida con regularidad. Hay montones de puntos de grabación y por lo general tendrás oportunidad de guardar antes de enfrentarte a un enemigo duro o un área traicionera.

■ Procura llevar siempre armas en ambas manos como ayuda ante múltiples blancos. Tu personaje intentará disparar de forma automática contra dos objetivos a la vez, o bien puedes apuntar a un solo blanco para provocar el doble de daño.

■ Intenta no malgastar munición disparando a lo loco. Asegúrate de que la mira verde esté visible en lo alto de la pantalla antes de abrir fuego contra un enemigo.

■ Registra siempre a fondo una zona para hacerte con los la munición y los ítems que dejan caer los enemigos muertos. Para sobrevivir necesitarás todo lo que puedas encontrar.

ARSENAL

"ARMAS BLANCAS"

Melee Golpes de artes marciales.
Knife Cuchillo de supervivencia estándar.
Brass Knuckles Nudilleras de metal reforzado (Deke).
Smackjack Porra especial (Glas).

ARMAS DE PROYECTILES

90 PISTOL
Pistola básica. Se empuña con una sola mano, con lo que se pueden llevar dos al mismo tiempo.
SHOTPISTOL
Pistola potente con cañón de fuego extendido. Pistola básica. Se empuña con una sola mano, con lo que se pueden llevar dos al mismo tiempo.
UZI
Pistola de fuego rápido. Se empuña con una sola mano, con lo que se pueden llevar dos al mismo tiempo.
SHOTGUN
Escopeta recortada. Arma de fuego extendido que se empuña con ambas manos.
ASSAULT RIFLE
Rifle de fuego rápido. Se empuña con ambas manos.
SS-2000
Lanzallamas con cargador de combustible.
RL-480
Armamento militar. Lanzacohetes ligero.
GL-150
Armamento militar. Lanzagranadas ligero.
ARC TASER
Pistola Aturdidora. Lanza energía dirigida. Cargador de batería.
SONIC BOOM
Arma de energía sónico de largo alcance
EMP
Inmobilizador de pulso electromagnético.

OTRAS

BLASTING CAP (Hana)
Detonador.
CHAIN GUN (Mech de Glas)
Ametralladora militar de gran calibre.
PLASMA WRISTS (Biohazard de Rain)
Muñequeras de Plasma. Fuego rápido de proyectiles de energía.
RL-880
Armamento militar. Lanzacohetes pesado.

MISIÓN 1: AQUEDUCTS (EL ACUEDUCTO)

01 SIGUE A TU AMIGA
Camina a lo largo de la plataforma y cruza las puertas siguiendo a tu amiga para encontrar el panel de control.

02 PANEL DE CONTROL
Equípate con un arma y cruza la puerta de la izquierda. Sigue el camino hasta el final, matando a un par de robots enemigos.

03 HAZTE CON EL METAL HOOK
Píllate la munición que dejan caer los robots y examina la verja de la izquierda para recoger un Gancho de Metal (Metal Hook).

04 ABRE LA VERJA
Sube de vuelta por la rampa y cruza la puerta de arriba. Usa el gancho de metal para abrir la verja y agénciate la Tarjeta de Acceso Amarilla (Yellow Key Card) de dentro.

05 USA LA YELLOS KEY CARD
Vuelve al pie de la pendiente y utiliza la Tarjeta Amarilla para abrir la puerta.

06 ACTIVA EL GENERADOR
Baja por la escalera y activa el generador; luego vuelve al panel de control, eliminando a unos cuantos robots enemigos más.

07 LA PUERTA SE CIERRA
Por desgracia la puerta se cierra antes de que la puedas cruzar, así que vuelve por la puerta de la izquierda para regresar al generador.

08 CÁRGATE A LOS ROBOTS
Ten mucho ojo con unos robots enemigos que te atacarán al acercarte a la puerta amarilla. Mátalos enseguida y usa luego la Tarjeta para abrir la puerta.

09 EXPLOSIÓN
Baja la escalera y activa de nuevo el generador, que esta vez explotará. Bloqueada la salida, ahora controlarás a Rain.

10 SALA DE VAPOR
Deja atrás con cuidado los conductos de vapor, procurando no sufrir daños, equípate con un arma y abre la puerta.

11¡CUIDADO!
Mata enseguida a los dos robots centinelas y baja por la escalera al final de la plataforma.

12 PUERTAS CORREDIZAS
Cruza la siguiente puerta y pasa a todo correr por las puertas corredizas en cuanto se abran; equípate entonces con un arma nueva y cruza la puerta del final.

13 EL CORREDOR LARGO
Mata al centinela de detrás de la puerta y ve zumbando a lo largo del extenso pasillo hasta el final. Equípate con un arma de las gordas antes de pasar a la siguiente sala.

14 SALA EMPAPADA DE SANGRE
Liquida a los robots y al chiflado y registra luego la sala, recogiendo la munición por ahí tirada. Cuando estés listo, cruza la puerta del norte.

15 PIRATEA EL TERMINAL
Mata a los dos robots que lanzan bombas de la siguiente área, cruza la puerta que tienes ante ti y usa el Disco Falso (Flash Disc) para piratear el terminal.

16 ACCESO DENEGADO
El ordenador reconoce que tu disco no sirve. Tienes tres minutos para introducir a mano los códigos de acceso... Planta 80: 4, 3, 2, B, D, C. Planta 86: 4, 3, 2, B, D, A.

17 MATA AL CHIFLADO
Vuelve a la sala empapada de sangre y cruza la otra puerta. Mata al pirado del otro lado, recoge su arma y avanza por la puerta que tiene detrás.

18 CAMBIA LA SECUENCIA
Ve al final del corredor, cruza la puerta que tienes justo enfrente y mata a otro lunático antes de intentar entrar en el ordenador del rincón. Introduce estos códigos... Azul: 3, 1, 4, 5, 2. Amarillo: 4, 5, 1, 2, 3. Rojo: 2, 3, 4, 5, 1.

19 OTRO ORDENADOR
Tras introducir los códigos, el otro ordenador se activa y puedes acercarte a intentar resolver la siguiente





combinación. Hay que reemplazar en el puzzle los números de la parte inferior de manera que los dos números de arriba se sumen al de abajo. El código es: 2, 5, 10, 13, -1.

20 GENERADOR AVERIADO

Drenada ya el agua, Hana puede iniciar su escapada. Pasa por encima del generador estropeado, recorre el pasadizo y dirígete despacio hacia la Cinta de Vídeo (Videotape).

21 RATAS A LA CARRERA

Cuando empiecen a salir ratas por la puerta de ahí delante, vuelve corriendo a la plataforma en la que empezaste y espera a que pasen corriendo. Despejada la costa, vuelve adonde está Cinta de Vídeo y recógela.

22 PULVERIZA AL ROBOT

Sigue adelante para entrar en la siguiente sala y destruye al robot centinela. Sigue luego el pasaje y cruza la primera puerta a la derecha.

23 FIXER PISTON

Acaba con los dos majaras de esta sala y busca por ahí para dar con un Pistón de Fijación (Fixer Piston) de un robot centinela averiado. Sal y prosigue a lo largo del pasaje.

24 MÁS PIRADOS

Mata a unos cuantos sonados más y luego examina la máquina de la derecha y juega con las barras para desconectar los conductos de vapor de delante. La combinación es: 5 Barras, 4 Barras, 3 Barras, 2 Barras.

25 VAPOR DESACTIVADO

Desactivado ya el vapor, continúa a lo largo del corredor y toparás con un lunático que suplica por su vida y te entrega un ítem. Ahora hablarás con Rain y le informarás de que ahí hay alguien más.

26 SALA DE ORDENADORES

Ahora vuelves a controlar a Rain, así que equípate con un arma y usa la puerta para salir de la estancia. Dispara al robot centinela que hay justo fuera, prosigue por el pasadizo y cruza la puerta del final.

27 BESTIA DE BATALLA

Extermina a los robots de la siguiente área, luego vuelve a la sala empapada de sangre y prepárate para una batalla. Dispara a la criatura grandota hasta que caiga; registra el cadáver y se despertará y te agarrará.

28 SUBE POR LA ESCALERA

De nuevo en la piel de Hana, sube por la escalera de delante hasta arriba. Registra la sala en busca de una Rueda Dentada (Machine Cog) y luego usa la Tarjeta Verde para abrir la puerta. Ve hacia la derecha y franquea la puerta para llegar al panel de control.

29 VUELTA AL PRINCIPIO

Cruza la puerta de la derecha y desciende por la escalera hasta abajo para disparar al centinela de la pendiente. Recoge la Llave de Fijación (Fixer Head Key) del robot destruido, sigue subiendo la cuesta y pasa por la puerta de arriba del todo.

30 SALA FAMILIAR

Dirígete a la derecha, baja por la escalera del rincón y sigue a lo largo del pasaje dejando atrás las puertas corredizas. Enfréntate a los robots del corredor largo y sigue hasta el final, pasando por la puerta y entrando en la sala empapada de sangre.

31 SALA DE GRABACIÓN

Ve al norte por la puerta, mata a los robots centinelas y cruza la puerta de la izquierda para dar con la sala de vigilancia. Elimina a otro robot, píllate la Cinta de Vídeo que deja caer y visiona ambos vídeos mediante el ordenador del fondo.

32 CÓDIGO DE SEGURIDAD

Regresa a la sala empapada de sangre y ve por la puerta del otro lado; luego vete a la puerta del cerrojo de seguridad. Usa la máquina para introducir el código del segundo vídeo, que es: 9, 2, 5, 7, 2.

33 ÁREA AFIANZADA

Equípate con un arma y cruza la puerta, cargándote a los centinelas del otro lado. Ignora la pendiente y prosigue a lo largo del pasaje, cruzando la puerta del final.

34 ADHIERE EL BLASTING CAP

Localiza la caldera de esta zona y fija

en ella un Fulminante (Blasting Cap) para abrir un agujero en el costado. Ahora ve corriendo al rincón oscuro para esconderte del ejército de fijadores que vendrá a reparar la caldera rota.

35 GUARIDA DE LOS ROBOTS

Selecciona un arma decente y sal de nuevo afuera a hurtadillas por la puerta, cargándote a los fijadores que quedan detrás. Baja por la pendiente al área de mantenimiento y hazte con el Chip de Fijación (Fixer Chip) que hay en el rincón del escritorio.

36 REPARA LA MÁQUINA

Regresa a la sala empapada de sangre y usa la Rueda Dentada para reparara la máquina del rincón. Con la rueda dentada en su sitio, en algún lugar cerca del punto inicial caerá algún Fijador.

37 BATTERY FIXER

Vuelve a toda prisa a lo largo del corredor y cruza las puertas corredizas para regresar al panel de control. Cruza la puerta de la izquierda, dispara al nuevo fijador y recoge la Batería de Fijación que deja tras de sí.

38 ARREGLA EL FIXER

Regresa a la sala empapada de sangre, tira a la derecha y pasa por la puerta que verás a la izquierda del panel de seguridad. Dobla la esquina y usa la Llave de Fijación para arreglar el fijador roto.

39 EL SUFRIMIENTO DE RAIN

Cruza la puerta y mata al lunático del otro lado, luego equípate con un arma decente y baja las escaleras para encontrar a Rain. ¿Está sufriendo o pasándoselo en grande?

40 MATA AL PLANNER

Al intentar liberar a tu amiga, aparece su captor y tendrás que rechazarlo. Dispara al monstruo para que toque tres veces los paneles eléctricos y morderá el polvo. Entonces podrás liberar a tu amiga de su complicada situación.

41 DESACTIVA LAS BOMBAS

Tu amiga ligerita de ropa abrirá las puertas de las dos salas en las que no has podido entrar y te dirá que dispones de dos minutos para desactivar ambas bombas. Corre enseguida a estas salas y toca las bombas para desconectar los temporizadores.

42 EXPLOSIÓN

Vuelve con Rain y el monstruo regresará y causará una explosión. Sal a toda leche para no quedar carbonizado y abre la puerta al final del pasillo para escapar al Disco 2.

MISIÓN 2: LA FIESTA (WING CHUNE PARTY)

01 TOTALMENTE VESTIDA

Vuelve con Rain y el monstruo regresará y causará una explosión. Sal a toda leche para no quedar carbonizado y abre la puerta al final del pasillo para escapar al Disco 2.

02 MATA A LOS GUARDIAS

Abate de inmediato a los tres guardias antes de que se percaten de tu presencia. Hazte enseguida con la munición que dejan caer al suelo. Sigue adelante y baja una pendiente, matando a unos cuantos guardias más lo antes posible.

03 AL PIE DE LA PENDIENTE

Ten cuidado por los nuevos guardias que hay al pie de la pendiente, recoge la munición y sube la cuesta a tu izquierda.

04 GUARDIAS JUNTO A LA PISCINA

Avanza con tiento junto a la piscina, ya que aparecerán nuevos guardias. Cuando estén muertos, pilla su munición y sube por la siguiente cuesta al laberinto.

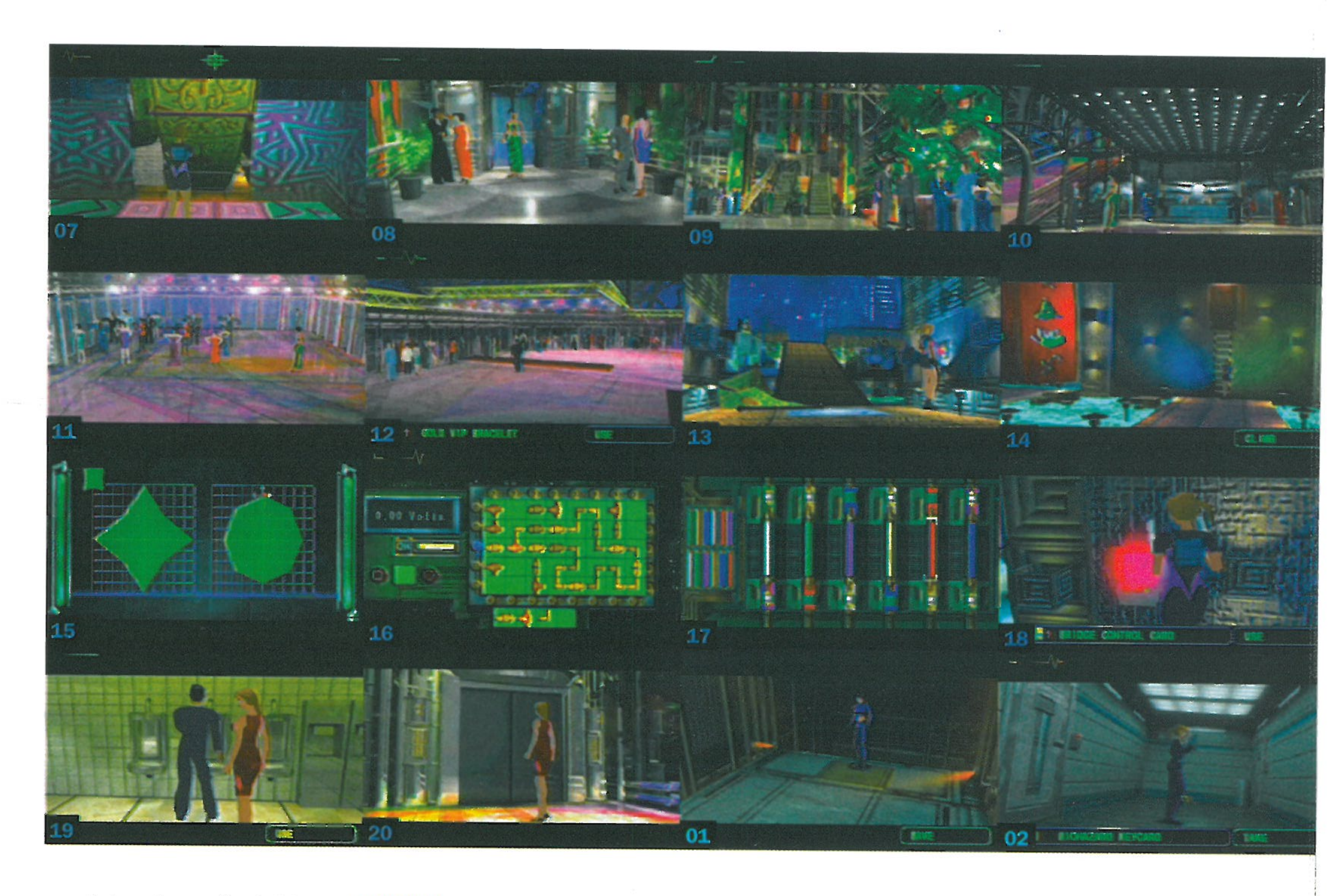
05 LABERINTO

Mata a los guardias y registra el laberinto para hallar una válvula del agua en una pared. Gírala para detener la catarata del jardín y luego examina el área de la derecha para dar con unos interruptores rojos en el suelo.

06 PUESTO DE FRANCOTIRADOR

Tras una breve conversación con Hana, usa tu Mira de Francotirador





para eliminar a los guardias de debajo y luego desanda tus pasos por el laberinto para encontrar otro conjunto de interruptores rojos en el suelo.

07 BAMBOLEO DE BANDERA

Mata al guardia y deambula por el laberinto hasta pisar un pequeño interruptor en el suelo. Dispara a la bandera de detrás y baja balanceándote al piso de debajo, yendo luego hacia la izquierda a por el Paquete de Jin.

08 ANA EN LA FIESTA

Ahora controlas a Hana en la fiesta, así que guarda la partida y recorre con cuidado la habitación. Los guardias llevan detectores de armas, así que mantenlas ocultas y procura no acercarte a ninguno.

09 SUBE LAS ESCALERAS

Mézclate entre los asistentes a la fiesta y ve poco a poco a la escalera mecánica. Sube por ellas hasta arriba del todo y localiza a un hombre que verás cerca de la cuesta que lleva al tercer piso.

10 BIG TOM

Big Tom intentará charlar contigo, ¡pero ahora no tienes tiempo para eso! Cuando la conversación haya terminado, habla de nuevo con este chovinista y te dirá dónde puedes encontrar al Dr. Liu.

11 BAILE DE SALÓN

Sube la rampa que va al tercer piso y encuentra a la gente que está ahí animada bailando. Un hombre se acerca, te da un Brazalete de Oro y te pide que le des recuerdos al Dr. Liu. También te entrega un amuleto de la suerte, momento en el cual ya podrás entrar en la zona de VIPs.

12 ÁREA VIP

Sigue la alfombra roja, usa el Brazalete de Oro para infiltrarte en el área de VIPS y recorre con cuidado el balcón sin dejar de evitar a los guardias. El Dr. Liu se halla en el rincón del balcón. Ofrécele una bebida de tu inventario y charlará contigo, dejando sus huellas dactilares en el vaso. Hecho el trabajo, vete de la zona de VIPs y volverás al exterior con Rain.

13 INTERRUPTOR DE LA PARED

Ve hacia la bandera arrugada del suelo y activa el interruptor de la pared para que ascienda un tramo de escaleras. Sube hasta arriba, abandona el laberinto y vuelve a través de los jardines para dar con la escalera de detrás de la catarata.

14 SUBE LA ESCALERA

Equípate con un arma decente, sube hasta arriba de la escalera, cruza la puerta y mata a los tres guardias que están a la espera. Usa la Tarjeta de Mantenimiento (Maintenance Key Card) para abrir la puerta interior y prosigue a lo largo del pasillo para entrar en la estancia del final.

15 CAMBIO DE FORMA

Mata al guardia de dentro y usa el Disco Falso en el ordenador del rincón. Ahora debes mover las formas para que concuerden, activando el ordenador de la sala contigua. La solución es la siguiente:

Puzzle 1:
AB, AR, AB, AR, AB, AR, AB, AR
Puzzle 2:
AR, AB, AR, AB, AR, AB, AR, AB
Puzzle 3:
AR, AR, AR, AR, AB, AR, AR, AR
Puzzle 4:
AB, AB, AR, AB, AB, AB, AR, AB
Puzzle 5: AB, I, AB, I, AB, I, AB, I
Puzzle 6:
AB, D, AR, I, AB, AR, AB, AR

16 PUZZLE DEL VOLTAJE

Accede al ordenador de la siguiente sala y resuelve el peliagudo puzzle del voltaje colocando los componentes en la placa. Es difícil de explicar, así que echa un vistazo a la imagen para entender la solución.

17 PUZZLE DE LOS CABLES

Ve a la siguiente sala y echa una ojeada al ordenador del rincón que tiene los controles del ascensor. Mira el diagrama de la izquierda y pon los cables de color de forma que los colores concuerden con el modelo de

abajo. Antes de poder mover los cables debes mover los fusibles que hay arriba y abajo del cable que quieres mover.

Así es como se hace:
Intercambia los cables verde y amarillo
Intercambia los cables blanco y amarillo
Intercambia los cables lila y azul.
Intercambia los cables rojo y azul.

18 UNIDAD DEL PUENTE

Vuelve por donde viniste y mata al guardia para conseguir la Tarjeta de Control del Puente (Bridge Control Card). Prosigue hacia el laberinto y baja por la pendiente a la zona en la que conseguiste el Paquete de Gin. Usa la Tarjeta para activar un puente nuevo, luego ponte el vestido y únete a Hana en la fiesta.

19 SLASHER GUARD

Mézclate en la multitud de la fiesta y ábrete paso con cuidado hasta las escaleras mecánicas que van al segundo piso. Entra en el lavabo de caballeros a la derecha de la cuesta y habla con el tío de aspecto enfermizo de ahí al fondo para birlar una Tarjeta de Ascensor (Elevator Card).

20 ESCALERA MECÁNICA

Vuelve a la escalera mecánica y mira a la derecha para encontrar el ascensor. Usa la Tarjeta del Ascensor en el lector y contactarás con Hana para contarle tu asombroso hallazgo. Empezarás delante de la zona VIP. Haz bajar a Hana por la pendiente hasta el segundo piso y reúnete con Rain en el ascensor. Habla con Rain y usa tu vestido con la cámara de seguridad para distraer a los guardias que observan desde el centro de control. Ahora cambia al Disco 1.

MISIÓN 3: WING CHUNE TOWER (PISOS SUPERIORES)

01 EN EL HUECO DEL ASCENSOR

Ana y Rain utilizan la huella digital de LGuarda la partida y usa la escalera para subir hasta arriba del todo. El ascensor empieza a subir, así que ve subiendo hasta llegar al pozo de ventilación del piso 86.

02 LLAVE DEL DEPARTAMENTO BIOLÓGICO

Equípate con un arma y cruza la puerta a tu derecha. Mata al guardia y róbale la Tarjeta del Departamento de Patógenos Biológicos (Biohazard Keycard); luego mira la puerta al fondo de la estancia para dar con el código de la combinación.

03 VESTÍBULO

Vuelve al vestíbulo y adéntrate en el pasillo, cargándote a otro atlético guardia. Ahora usa la Tarjeta con la puerta para entrar en el Laboratorio Biológico.

04 LABORATORIO BIOLÓGICO

Mata enseguida a los dos guardias de esta zona, cruza la puerta de la izquierda y mira en la consigna del rincón para encontrar un Traje Biológico (Bio Suit) suelto.

05 SALA DE VÍDEO

Cuando te hayas cambiado, vuelve al vestíbulo y cruza la puerta a la izquierda del ascensor. Usa la Tarjeta de la Sala de Vídeo en la puerta de la izquierda, y luego introduce el código que encontraste (836745) en la máquina del rincón.

06 CONTROLA AL ROBOT

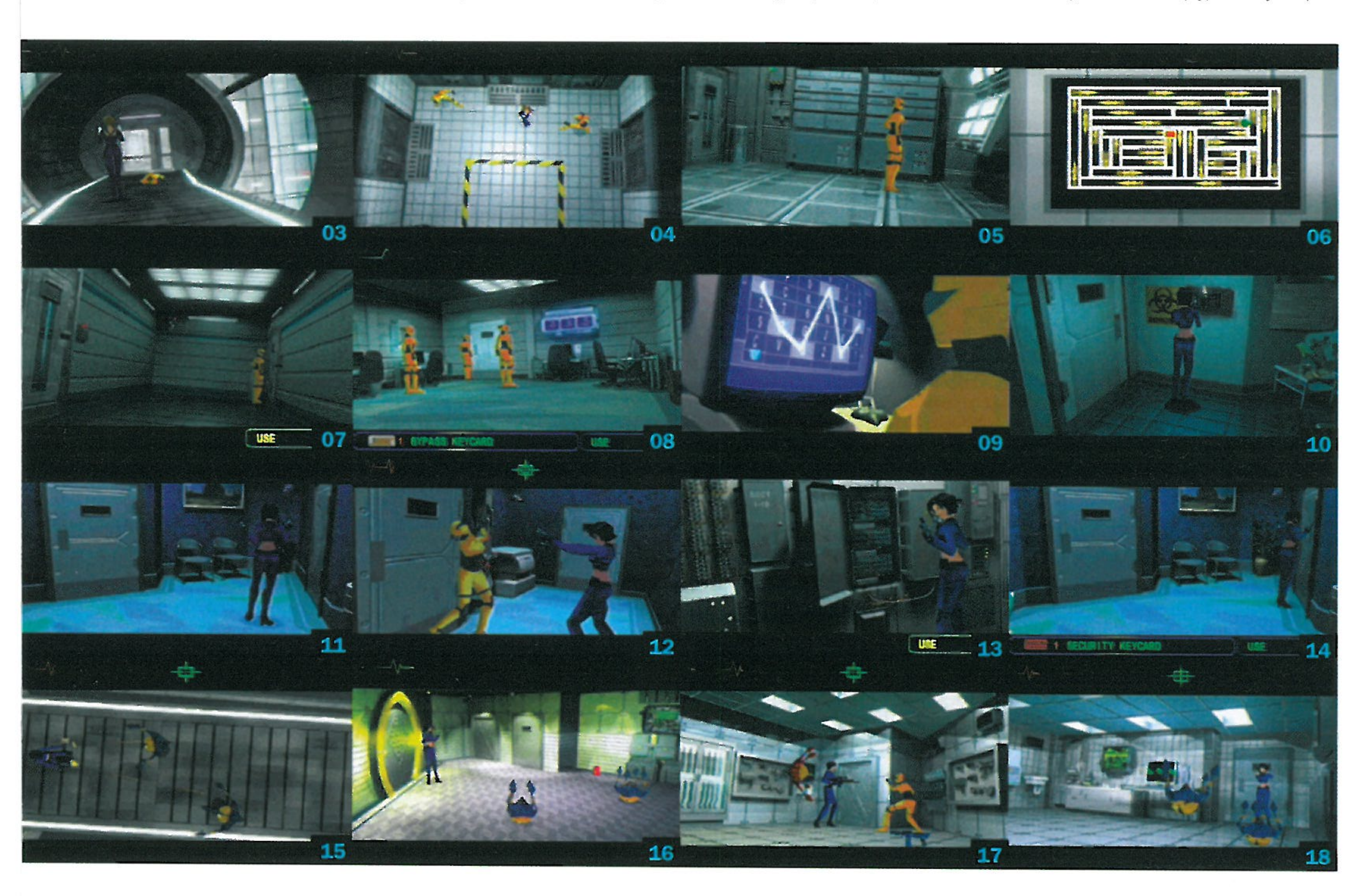
Una vez activado el robot, dirígete al ordenador del otro rincón, donde hallarás los controles. Guía al robot a través del laberinto para recoger la Cinta de Vídeo correcta.

07 CANDADO CON COMBINACIÓN

Vuelve al panel de colores del primer ordenador y mira todos los vídeos para reunir algo de información útil; luego vuelve al ascensor y ve por la primera puerta a la derecha. Acércate a la puerta del fondo e introduce uno de los códigos que viste en los vídeos (4615207) para entrar.

08 PUERTA DE DESVÍO

Ignora a los dos guardias y usa la Tarjeta de Desvío (Bypass Keycard)





para acceder a la siguiente estancia. Usa el Disco Falso en el ordenador del rincón para introducir el código de desvío hacia el piso 86.

09 ALINEA EL CÓDIGO

Para que el código funcione, debes alinear los números. Cada uno debe estar en la posición correcta, así que ve pasándolos hasta que los dígitos estén en las siguientes posiciones.

4 en la tercera fila por debajo
2 en la quinta fila por debajo
B en la fila inferior
3 en la segunda fila por debajo
D en la fila inferior
A en la cuarta fila por debajo.

10 DESTRUYE EL PANEL

Una vez que Rain controla el sistema, Hana se deja caer por los respiraderos y activa un detector de movimiento. Esprinta hacia la puerta, examina el panel y pégale un tiro con la pistola para estropear la instalación eléctrica.

11 FUERA DE LA SALA

Píllate la Bombona de Dispersión (Dispersion Canister) del escritorio de la izquierda, vete de la sala y mata al guardia de fuera para conseguir la Tarjeta de Seguridad.

12 MATA AL GUARDIA

Cruza la gran puerta de metal de delante, atiza al guardia del otro lado y usa la Tarjeta de Seguridad para pasar por la puerta al final del corredor.

13 CAJA DE FUSIBLES

Examina la caja de fusibles al fondo de la sala y pon el fusible de abajo del todo en el ajuste más alto.

14 PUERTA CON DIBUJOS

Vuelva través del corredor, ignorando las demás puertas, y usa la Tarjeta de Seguridad para abrir la puerta de los dibujos.

15 CAT EYES.

Al entrar en el área, dos robots Cat Eyes (Ojos de Gato) te atacarán. Derríbalos, retrocede un poco antes de que exploten y prosigue, luego, hasta el final del pasadizo. Cruza la siguiente puerta.

16 CÁMARA FELINA

Mata a los dos Cat's Eyes cuando se muevan y registra la sala para hacerte con una Bombona para Lanzallamas (Flame Canister) y unos cuantos Cohetes (Rocket Shells).

17 CÁRGATE LA PUERTA

Usa Fulminantes para echar la puerta abajo, equípate con un arma decente y entra, disparando al guardia y a más Cat's Eyes. Píllate el SS2000 y el RL480 de la armería, sal y cruza la puerta de la derecha.

18 MÁS CAT EYES

Mata unos cuantos Cat's Eyes explosivos más y usa la Muestra de Pelo (Hair Sample) en el ordenador de al fondo de la sala para producir una Tarjeta de Identificación Genética (Genetic ID Card).

19 PUERTA DE LA IZQUIERDA

Vuelve adonde la caja de fusibles y pon de nuevo el fusible en el ajuste más bajo; luego vete de la sala y usa la Tarjeta de Seguridad para cruzar la puerta de la izquierda.

20 TARJETA GENÉTICA

Adéntrate en el corredor, liquida a los dos guardias, usa la Tarjeta Genética para abrir la puerta del otro extremo y entra en el siguiente corredor.

21 BOMBONA DE DISPERSIÓN

Avanza poco a poco y usa la Bombona de Dispersión para descubrir todos los láseres del pasillo. Deja atrás los láseres con cuidado e intenta abrir la puerta al final del pasillo.

22 MÁQUINA DEL RINCÓN

Como Rain, sal de la sala del ordenador y usa la máquina alta del rincón de la sala contigua para activar los Cat's Eyes.

23 SALA RADIOACTIVA

Usa a Hana para entrar en la estancia de delante y ve por la puerta que tienes justo a tu izquierda. Mata al Cat's Eye de la siguiente sala, luego usa el ELP [¿?] para abrir la puerta y recoge los Tubos de Centrifugado de dentro.

24 MÁQUINA GIRATORIA

Ve hacia la máquina de aspecto extraño del rincón de la sala y mete

dentro los Tubos de Centrifugado para desinfectarlos.

25 LABORATORIO OSCURO

Vuelve adonde la caja de fusibles y pon el fusible en el medio. Regresa a la sala de la circuitería dañada y mata a los Cat's Eyes que allí te esperan.

26 USA LOS TUBOS DESINFECTADOS

Coloca los Tubos Desinfectados (Purified Tubes) en la máquina blanca del rincón para hacerte con las cuatro Muestras (Blots) necesarias. Ahora usa la Muestra de Sangre A en el ordenador del otro rincón para recibir el Disco de Adenosina.

27 ESTANCIA DEL PUENTE

Vete de la sala, usa la Tarjeta de Seguridad en la puerta de la derecha, entra en la sala del final y mata al guardia.

28 ORDENADOR VERDE

Entra en la sala junto a la puerta que volaste antes y liquida al guardia de dentro. Ahora usa la Muestra Glandular G (Gland Blot G) en el ordenador para hacerte con el Disco de Guanina.

29 PUERTA A MANO DERECHA

Vuelve hacia la sala de la caja de fusibles, matando algunos guardias más en el puente, y usa la Tarjeta de Seguridad para abrir la puerta de la derecha.

30 MUESTRA T

Ya en la sala, usa tu Táser o Aturdidor para abatir en un momento a los tres guardias, y luego la Muestra del Núcleo T (Nucleus Blot T) en el ordenador del fondo para hacerte con el Disco de Timina. Puedes conseguir algo de información sobre el ADN accediendo al otro ordenador de esta zona.

31 MUEVE EL FUSIBLE DE LUGAR

Vuelve al hall y usa la Tarjeta de Seguridad para acceder de nuevo a la caja de fusibles. Coloca el fusible en el ajuste superior, sal y ve por la puerta de la izquierda, matando a los guardias del otro lado.

32 ESQUIVA LOS LÁSERES

Usa la Tarjeta Genética para abrir la puerta del final del pasillo, y luego sortea los láseres que hay a lo largo del siguiente pasadizo para llegar a la puerta del final.

33 EL ÚLTIMO ORDENADOR

Mata al Cat's Eye antes de que explote e introduce la Muestra Celular C (Cell Blot C) en el ordenador para hacer tuyo el Disco de Citosina.

34 PUZZLE DEL ADN

Curza Cruaz la puerta de la izquierda y mata a otro Cat's Eye; luego pasa por la puerta a mano derecha para dar con un ordenador enorme. Usa el disco con el Código de ADN (DNA Code) para conseguir acceso y coloca luego las partes de abajo para completar el puzzle. El rojo va con el amarillo, y el azul con el verde.

35 PASARELA ELEVADA

Hana está en apuros, así que a Rain le toca intentar salvarla. Sal de la habitación y retrocede por el vestíbulo hacia el puente. Usa la Tarjeta de Patógenos Biológicos para entrar en la sala del final.

36 EL GRAN BOTÓN ROJO

Atraviesa la sala hacia la máquina del fondo y aporrea el botón rojo para acceder a otra zona del laboratorio.

37 TRAJE BIOLÓGICO VERDE

Desactiva tu arma y registra la sala en busca de una señorita con un traje biológico verde. Ésta te entregará la Cultura Experimental.

38 A FULMINAR OTRA VEZ

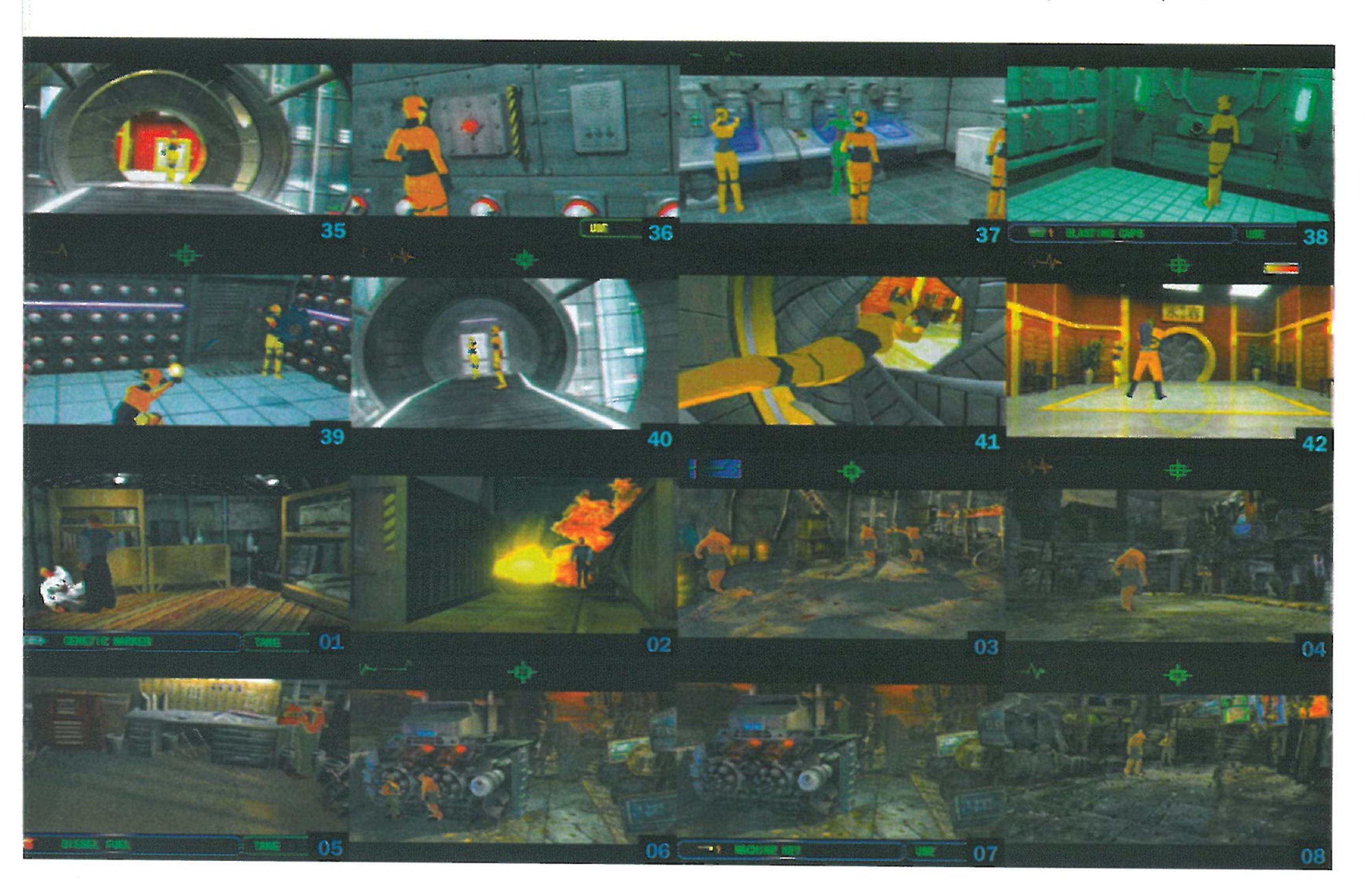
Guarda la partida en la siguiente zona, cruza luego la sala y usa algunos Fulminantes para destruir el escudo de la cámara de contaminación.

39 MÁS GUARDIAS

Equípate enseguida con tus Muñequeras de Plasma (Plasma Wrists) y mata a los guardias de la sala. A continuación cruza la puerta, cargándote a algunos guardias más.

40 BATALLA EN EL PUENTE

En la siguiente sala tendrás que matar a más guardias y Cat's Eyes; luego puedes salir hacia el puente para librar otra pelea.





41 ESCAPADA

Una vez muertos los guardias, esprinta hacia el extremo del puente. Si corres, puede que tengas el tiempo justo para lanzarte a través de la puerta que se cierra, pero si vas demasiado despacio se habrá acabado la partida.

42 MONSTRUO MALVADO

Tras conseguir cruzar la puerta, te ataca una criatura con un arma descomunal. Agáchate para evitar la lluvia de balas y dispara sin cesar con tus Muñequeras de Plasma para matarlo. Cuando haya estirado la pata, puedes reunirte con Hana y escapar hacia el Disco 4.

MISIÓN 4: CITY OF XI'AN (CIUDAD DE XI'AN)

01 REGISTRA AL MARINERO MUERTO

Guarda la partida mediante el teléfono móvil y examina al marinero muerto para hacerte con el Marcador Genético.

02 BIG BANG

Una vez fuera, te descubre otro marinero. En cuanto se inicie la explosión, sal por pies para escapar de la onda expansiva.

03 ATAQUE ZOMBI

Cuando te despiertes te encontrarás en una sala rodeada de zombis. Mételes tiros hasta matarlos y recoge la Llave de la Máquina (Mahcine Key) del suelo.

04 MÁS COMEDORES DE CARNE

Cruza la puerta y abate a esos nuevos comedores de carne; luego píllate la munición y dirígete a través de la puerta de metal de ahí delante.

05 CONSIGUE COMBUSTIBLE

Mata enseguida a los dos zombis de este pequeño cobertizo y echa luego una ojeada al escritorio para hacerte con un poco de Gasolina Diesel.

06 MÁQUINA

Vuelve afuera a matar algunos zombis más y usa la Gasolina Diesel para llenar el depósito al pie de la escalera.

07 PON LA MÁQUINA EN MARCHA

Sube la escalera y usa la Llave de la Máquina para arrancar el motor. Ahora atravesarás la pared y al mismo tiempo matarás a tu captor.

08 FUERA

Elimina a los zombis que vienen a recibirte, recoge la munición del suelo y cruza la puerta de la derecha.

09 DISPARA A LA PUERTA

Toma la Llave del Ascensor de los zombis muertos, continúa hacia el final del pasillo y pégale un tiro a la puerta de la derecha para desatrancarla.

10 A TIRO LIMPIO

Atraviesa la sala y ábrete paso a tiro limpio hasta la siguiente puerta, para luego cargarte a los zombis del otro lado.

11 ASCENSOR CERRADO

Usa la Llave del Candado del Ascensor para entrar en el ascensor del rincón, ve en él hasta abajo del todo, activa el panel para abrir la puerta y sal afuera.

12 PUERTA DEL DRAGÓN ROJO

Dobla la esquina para encontrar unas puertas, cruza la del Dragón Rojo y mata a los zombis de dentro.

13 MANIVELA DE ORO

Recoge la munición del suelo y luego registra la sala para pillarte la Antigua Manivela de Oro (Ancient Gold Crank) del rincón.

14 ZOMBIS DE LA PUERTA DE ORO

Vuelve afuera y cruza la Puerta de Oro del otro lado, matando a los zombis y recogiendo la Antigua Manivela Roja.

15 TIRA DE LA MANIVELA

Usa la Antigua Manivela de Oro en el Dragón de Oro del centro, cruza el camino y repite el proceso, usando en el Dragón Rojo la Antigua Manivela Roja.

16 AL PIE DE LA CUESTA

Cruza la puerta del centro y baja la pendiente del interior, matando a nuevos zombis. Acto seguido pasa por la puerta al pie de la cuesta.

17 LA CIUDAD DE LOS VAMPIROS
La puerta se cierra detrás de ti y te enfrentas a tras veloces vampiros. No los puedes matar, corre para salvar la vida y cruza la puerta del rincón.

18 AGARRA LA PISTOLA
Hana llega a la ciudad y cae a través del suelo a una pequeña estancia. Recoge la Pistola tirada en el suelo y pasa por la puerta para encontrarte en lo alto de la pendiente.

19 ASCENSOR
Mata al zombi que se deja caer para recibirte, después cruza la puerta de la derecha y vete hacia el ascensor.

20 MATADOR DE ZOMBIS
Ve por la otra puerta y usa la Llave de Arqueología en la puerta que cae a tu derecha. Ahora evita con rapidez a los vampiros de dentro y corre al fondo de la sala para hacerte con un Lanzacohetes (Rocket Launcher) y un Fragmento de Espejo (Mirror Segment).

21 SALA DE LOS VAMPIROS
Ve por la otra puerta y usa la Llave de Arqueología en la puerta que cae a tu derecha. Ahora evita con rapidez a los vampiros de dentro y corre al fondo de la sala para hacerte con un Lanzacohetes (Rocket Launcher) y un Fragmento de Espejo (Mirror Segment).

22 DOBLE DRAGÓN
Vuelve al ascensor y baja hasta el fondo; luego regresa a la pendiente en la que empezaste tu aventura y síguela hasta la puerta.

23 PUERTA DEL ESPEJO
Mata al zombi y quédate la munición del cadáver. Luego usa el Espejo en la puerta para abrirla.

24 ESQUIVANDO VAMPIROS
Evita a los vampiros de la siguiente sala y vete rapidito hacia la salida del otro lado antes de que te conviertan en uno de los suyos.

25 LOS ZOMBIS ATACAN
Machaca a los zombis que hay tras la puerta, recoge la munición caída y baja por el pasillo para cruzar la puerta de abajo del todo.

26 PASARELA LARGA
Ve con cuidado a lo largo de la pasarela, matando a los zombis que vienen en busca de camorra, y avanza después hacia el final para cruzar la puerta.

27 SALVA A HANA
Deke salvará a Hana del ataque de los zombis, y luego deberás equiparte enseguida con un arma para rematarlos.

28 CORREDOR
Cruza la puerta de la izquierda y mata a otro zombi; prosigue luego a lo largo del pasillo y cruza la puerta del final.

29 EL ROBOT DE GLAS
Tras una breve conversación, Glas se reúne con Deke y Hana. Deke huye con el Disco de ADN y el Marcador Genético. Glas corre a meterse en su robot gigante y te harás con el control para acabar con el montón de zombis que se presentan ahí sin avisar.

30 REVIENTA LA PARED
Avanza y usa los potentes cañones para destruir la pared de delante; luego sigue adelante destruyéndolo todo a tu paso.

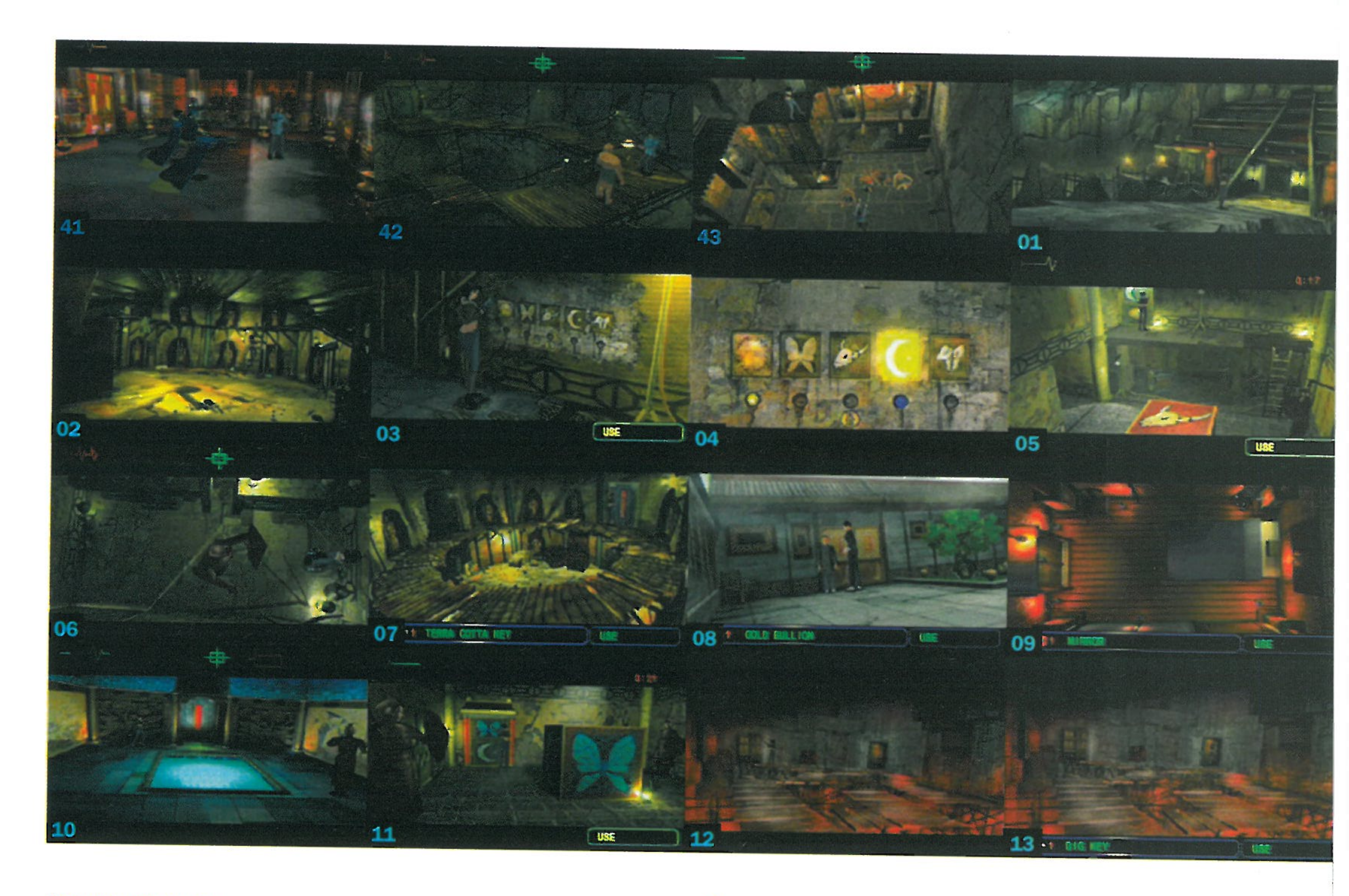
31 HANA RODEADA
Hana alcanza a Deke durante un breve instante y en ese momento vienen más zombis a hacerle compañía. Despáchalos en un plis plas, sube por la escalera alta y cruza la puerta de arriba del todo.

32 RAIN EN LA PENDIENTE
Rain aparece y salva a Hana de Deke. Entonces pasas a controlar a Rain. Baja por el pasillo y pasa por la puerta del final.

33 LLUVIA DE ZOMBIS
Sigue por la larga pasarela exterminando zombis, cruza la puerta del final y mata a los comedores de carne que ahí te esperan.

34 SALA DE LA ESCALERA
Sigue a través de la puerta y arremete contra otro zombi. Luego cruza la puerta de la derecha y baja por la escalera, matando a nuevos comedores de carne.





35 SUBE LA ESCALERA
Recoge la munición del suelo y sube la escalera que va la sala donde viste a Hana por última vez. Deke te agarrará y bajará de un salto al nivel inferior de la mazmorra.

36 ROBOT ESTROPEADO
Glas ha sobrevivido a la caída y deberías reconocer el entorno. Avanza y usa el ascensor, y luego guarda la partida mediante tu móvil.

37 GLAS EN EL EXTERIOR
Cruza la puerta y sal afuera, matando a los zombis y recogiendo su munición. Ve todo recto hacia delante y traspasa la siguiente puerta para encontrarte a un anciano que te dará un Melocotón (Peach) y la Llave del Depósito (Storage Room Key).

38 LLAVE DEL DEPÓSITO
Mata a los zombis, píllate la munición, vuelve a través de la puerta y usa la Llave para abrir la puerta de la izquierda.

39 MASACRE ZOMBI
Machaca enseguida a los zombis de dentro antes de que te ataquen y registra la sala para conseguir más munición y un poco de Dinamita.

40 DINAMITA
Regresa al ascensor, liquida al zombi de dentro y usa Dinamita para destruir la pared cercana a tu robot caído.

41 MÁS VAMPIROS
Traspasa la puerta central y baja la pendiente para volver a encontrarte a los tres vampiros locos. Esprinta a través de la sala y cruza la puerta del otro lado.

42 ZOMBIS EN LA PASARELA
Mata a los comedores de carne y ábrete paso por la larga pasarela para cruzar la puerta del final, tras lo cual te las veras con otro trío de monstruos.

43 BATALLA CON ZOMBIS
Cruza la puerta de enfrente y erradica a otro trío de comecarnes, luego pasa por la puerta de la derecha y baja por la escalera para librar otra batalla. Cuando haya terminado, Hana y Glas hablarán y podrás pasar al Disco 3.

MISIÓN 5: TOMB (LA TUMBA)

01 ENTRADA DE LA TUMBA
Guarda la partida mediante el móvil, avanza y sigue el camino de la izquierda para hallar la entrada a la tumba.

02 BAJANDO LAS ESCALERAS
Ve a lo largo del pasadizo hasta una sala circular que hay al final y baja por la escalera para encontrarte a un espíritu extraño y recoger algunas Monedas (Coins) y una Horquilla (Hairpin).

03 EL PUZZLE DE LA PARED
Vuelve a subir por la escalera y avanza poco a poco por el pasadizo, en busca de un puzzle en la pared.

04 COLOCA LAS MONEDAS
Usa la Moneda de la Luna (Moon Coin) en la pared para colocar las monedas en el puzzle y dale al disco de la parte de abajo para verificar la selección que has hecho e iniciar el cronómetro.

05 PUERTA DEL SOL Y LA LUNA
Vuelve corriendo a la entrada y sube por la escalera a una pequeña plataforma; luego cruza la puerta de arriba del todo que tiene dibujos del Sol y la Luna.

06 GUARDIA CON ESPADA
Mata al guardia espadachín de dentro y hazte con la Llave de Terracota del escritorio al fondo de la sala.

07 PUERTA DE TERRACOTA
Regresa a la gran sala circular y usa la Llave de Terracota en la puerta; luego habla con otro fantasma al fondo de la estancia.

08 EL BAJITO
Dale al tipo bajito el Lingote de Oro (Gold Bullion) de tu mochila y te contará la historia de un joven estudiante. Al acabar te entregará la Llave de la sala y la Moneda de la Mariposa (Butterfly Coin).

09 SALA ENCANTADA
Ve hacia la derecha a lo largo del camino y usa la Llave para abrir la puerta. Luego corre al otro lado de la

cama y usa el Espejo para liberar el espíritu del joven estudiante y conseguir un sueño reparador.

10 GUARDIAS LENTOS
Vuelve a la sala circular, matando a los guardias lentorros, y luego regresa al puzzle de la pared y coloca la Moneda de la Mariposa en la ranura correcta.

11 PUERTA DE LA MARIPOSA Y LA LUNA
Selecciona las monedas de la Mariposa y la Luna y acciona el interruptor; luego vuelve a toda prisa a la entrada y cruza la puerta que tiene estos símbolos. Ve rápido porque sólo tienes 30 segundos.

12 ZONA DE LOS ANDAMIOS
Mata al guardia de dentro, cruza la siguiente puerta y atraviesa el andamio para hallar dos puertas. Cruza la de la izquierda, liquida a los tres guardias del interior y recoge la Llave de la Excavación (Dig Key) de sus cadáveres.

13 PUERTA DE LA EXCAVACIÓN
Abandona la sala y usa la Llave de la Excavación para cruzar la puerta a tu derecha; a continuación dispara a los guardias y recoge los Tablones (Wood Planks) del suelo.

14 COLOCA LOS TABLONES
Sigue hasta el final del andamio y usa los tablones para alcanzar la siguiente puerta. Luego entra y habla con el fantasma para que te teletransporten a un jardín extraño.

15 JARDÍN EXTRAÑO
Habla con la pareja de ahí cerca, píllate la Llave de Astronomía, ve por las escaleras de detrás y usa la Llave para abrir la puerta.

16 CONTRAVENTANAS
Registra la sala y cierra la contraventana de la ventana abierta; luego vete al otro lado de la sala y abre la contraventana para adelantar el ocaso.

17 SIGUE AL FANTASMA
Vete de la sala, sigue al fantasma de las zapatillas rojas al pozo y usa el cubo para izar sus restos a la superficie.

18 REÚNE A LA FAMILIA
Regresa a la Sala de Astronomía y pon al revés las contraventanas para volver al día; luego sal afuera y entrega los restos del fantasma a la pareja para recibir la Moneda del Lirio (Lily Coin).

19 MATA AL GUARDIA
Equípate con un arma de inmediato y mata al guardia del rincón de la sala; luego píllate la munición y vuelve al puzzle de la pared.

20 PUERTA TRIPLE
Coloca la Moneda del Lirio en el puzzle, activando las monedas de la Mariposa, el Lirio y la Luna. Pulsa el botón para activar el cronómetro y vuelve a todo correr a la sala circular, cruzando la puerta de Terracota para encontrar la entrada del siguiente puzzle.

21 MURO GIRATORIO
Dispara contra la pared giratoria al fondo de la sala cuando aparezca la criatura con cuernos y esquiva los misiles que vienen hacia ti. Las criaturas siempre disparan en la misma dirección, con lo cual los misiles son fáciles de sortear.

22 PUERTA CENTRAL
Cuando haya explotado la pared, pasa por el agujero del centro y habla con el fantasma del otro lado para teletransportarte a un amplio patio.

23 PATIO GRANDE
Comprueba la zona y recoge una Jarra de Barro (Clay Jar), golpeando luego el tambor de la siguiente puerta para tener una audiencia con el juez.

24 VENDA LA ESTATUA
Regresa a la zona donde hallaste la Jarra y luego vuelve al Tambor (Drum) y usa los Vendajes (Bandages) en las dos estatuas cercanas.

25 JUEZ
Acércate al juez y usa la Jarra de Barro para invocar el espíritu de Wong Ling; por tu ayuda recibirás la Moneda del Toro (Bull Coin).

26 PUZZLE COMPLETO
Ábrete paso de vuelta al puzzle de la pares y pon la Moneda del Toro en el muro. Activa las piezas de izquierda a derecha, dejando el toro para el final, y dale entonces al botón para quitar el bloque de la entrada a la tumba.

27 LA ÚLTIMA PUERTA
Vete afuera, graba la partida, regresa a la entrada y mata a los guardias. Ahora déjate caer a través del suelo y rescata a Rain de su captor.

28 ENFRÉNTATE A DEKE
Con Rain a salvo, Deke se transforma





en un horrible monstruo y da inicio la batalla. Intenta rodar a izquierda y derecha para evitar las bolas de fuego y abre fuego enseguida cuando el ataque se detenga. Cuando al final Deke la palme recibirás el Sello Sagrado (Sacred Seal).

29 DE VUELTA CON GLAS
Cuando venga Glas, usa el móvil para grabar la partida y luego sigue el camino para dar con una puerta.

30 GUARDIAS DEL PUENTE
Mata a los guardias de dentro, cruza la siguiente puerta y atraviesa el puente, matando a otro dúo de duros guardias.

31 LA CÁMARA DE LOS EMPERADORES
Ve avanzando y eliminando guardias; acabarás llegando a una enorme cámara y conseguirás una audiencia con el Emperador. Hana viene, salva la situación y se ofrece para aceptar los desafíos para ir a por Rain.

32 LAS PRUEBAS DE GLAS
Usa el móvil para grabar tus avances y pasa luego a través de la ventana cercana para que empiecen las pruebas.

33 GUERRA
Empieza el juego dando un paso adelante y tu rival te explicará las reglas. Mueve una a una tus tropas a través del tablero y vence atacando la bandera enemiga.

34 LA BATALLA FINAL
Derrota cuatro veces en este juego al retador y éste te dará un Medallón y te devolverá a la sala de grabación.

35 PASEO DE FUEGO
Pasa a través de la otra ventana del fondo y ve a lo largo del camino, esquivando los lanzallamas, hasta llegar a la esquina.

36 PERSEGUIDO POR EL MONSTRUO
Deke llegará abriéndose paso por la pared lateral y vendrá a por ti, así que corre lo más rápido posible para huir de la bestia.

37 MUERTE ENCENDIDA
Ve corriendo por las pasarelas mientras estás ceden a tus pies, luego esquiva los chorros de fuego y escapa de otro monstruo colosal para llegar al vórtice del final.

38 LAS PRUEBAS DE HANA
Ahora le toca a Hana superar sus pruebas, así que salva la partida con el teléfono y traspasa la ventana al fondo de la sala.

39 PUZZLE DE BLOQUES
La primera prueba de Hana es un extraño puzzle de mover bloques en el que debes colocar los bloques del color correcto en la plantilla de la parte inferior. Dedícate a poner primero los bloques de abajo y usa los de color gris para impedir que los de color se deslicen hacia los bordes.

40 PASEO DE FUEGO, OTRA VEZ
Completado el puzzle, pasa a través de la otra ventana y ve a lo largo de la pasarela, evitando las llamas y los monstruos de Deke, igual que hiciste con Glas.

41 HUYE
Muévete sin parar y salta al vórtice del final, y el Emperador abrirá la puerta y te permitirá subir al barco que va a Penglai Shan.

42 TRONO DEL BARCO
Una vez a bordo, dirígete al trono y pon la Placa del Emperador bien firme en el centro. Luego ve a la parte de delante del barco y usa el Frasco de Mercurio (Mercury Vial) para iniciar tu viaje y pasar al Disco 4.

MISIÓN 6: GILLIGAN'S ISLAND (LA ISLA DE GILLIGAN)

01 DENTRO DEL TEMPLO
Ya en el templo, avanza y cruza la puerta de la izquierda. Ahora examina el bloque azul del centro de la piscina para echarle el guante a un Adoquín del Puente (Bridge Tile).

02 EL CAMINO DE ORO
Ve a la derecha y a lo largo del camino de oro para dar con otro Adoquín de Puente. Regresa a la entrada y cruza la puerta del otro lado del pasadizo.

03 FOSO DE FUEGO
Avanza y examina la plataforma de la izquierda para hacerte con otro Adoquín del Puente, mirando luego por la zona de delante para dar con el último Adoquín.

04 EL FIN DEL PASADIZO
Ahora que tienes los cuatro Adoquines del Puente, regresa a la entrada y úsalos cerca del agua para levantar un puente que cruce hasta la puerta de delante.

05 PUERTA DEL PUENTE
Cruza la puerta y habla con la señora

mayor, quien te pedirá que lleves a cabo los desafíos elementales y te pasará las Placas del Dragón y del Tigre.

06 JARDINERO
Vuelve a través del puente y habla con un jardinero para enterarte de los cuatro jardines y recibir la Herramienta de Excavación (Digging Tool) y un Abanico Chino (Chinese Fan).

07 MASACRE DE MONSTRUOS
Equípate con un arma y pasa por la puerta de la derecha, matando a los monstruos que aparecen ante ti. Ahora dirígete a la plataforma del fuego y usa el cuadrado central para teletransportarte al área del fuego.

08 CALABAZA HUECA
Extermina a los monstruos y examina la mesa del fondo para hacerte con la Calabaza Hueca, uasndo luego el cuadrado de teletransporte para regresar a la plataforma ardiente.

09 TELETRANSPORTE DE LA TIERRA
Ve al norte, liquida a los monstruos de la siguiente zona y usa luego el cuadrado de teletransporte del centro de la sección de la tierra.

10 EXCAVA EN LA SAL MINERAL
Acaba con las criaturas de esta zona y usa después la Herramienta de Excavación para extraer un pedazo de Sal Mineral (Rock Salt) de la zona rocosa del rincón.

11 TELETRANSPORTE DEL AGUA
Regresa a la entrada y cruza la puerta del otro lado, matando a las criaturas atentas y entrando en el teletransporte del agua.

12 MUELE LA SAL
Muertos los monstruos, usa la Sal Mineral en la máquina para molerla y convertirla en sal refinada.

13 SERPIENTES MARINAS
Baja a la orilla y usa la Sal Molida (Ground Salt) para matar a las serpientes de mar. Hana se zambullirá entonces para hacerse con el Cristal de Agua, rompiendo su Herramienta de Excavación en el proceso.

14 LLENA LA CALABAZA HUECA
Despejada ya la zona, puedes usar la Calabaza Hueca para tomar un poco de agua del lago y regresar al cuadrado de teletransporte.

15 CAMINO DE ORO
Ábrete paso por el norte hacia el camino de oro, matando a los monstruos y pasando por el Cuadrado de Oro (Gold Square) para teletransportarte a la siguiente zona.

16 VIERTE EL AGUA SALADA
Ponte en el borde de la plataforma y vierte el Agua Salada (Salt Water) de la Calabaza en el lago de oro a fin de crear un pequeño puente.

17 HANA DE ORO
Pasa con cuidado al puente, vigilando siempre el agua, y corre a la siguiente plataforma cuando el oro se solidifique. Si fallas te convertirás en una estatua de oro.

18 PLATAFORMAS DE ORO
Tira hacia delante, yendo luego a la derecha y después, rápidamente, a la plataforma central. Ve a la parte superior derecha y vuelve luego al centro. Regresa a la parte superior derecha y de nuevo al centro. Ahora ve a la plataforma superior derecha y cruza el puente para alcanzar tu premio.

19 CÁLIZ DE ORO
Cuando llegues a la plataforma de arriba a la izquierda, puedes hacerte con el Cristal de Oro y un Cáliz Vacío (Empty Goblet); luego vuelve por los puentes, que ahora serán sólidos.

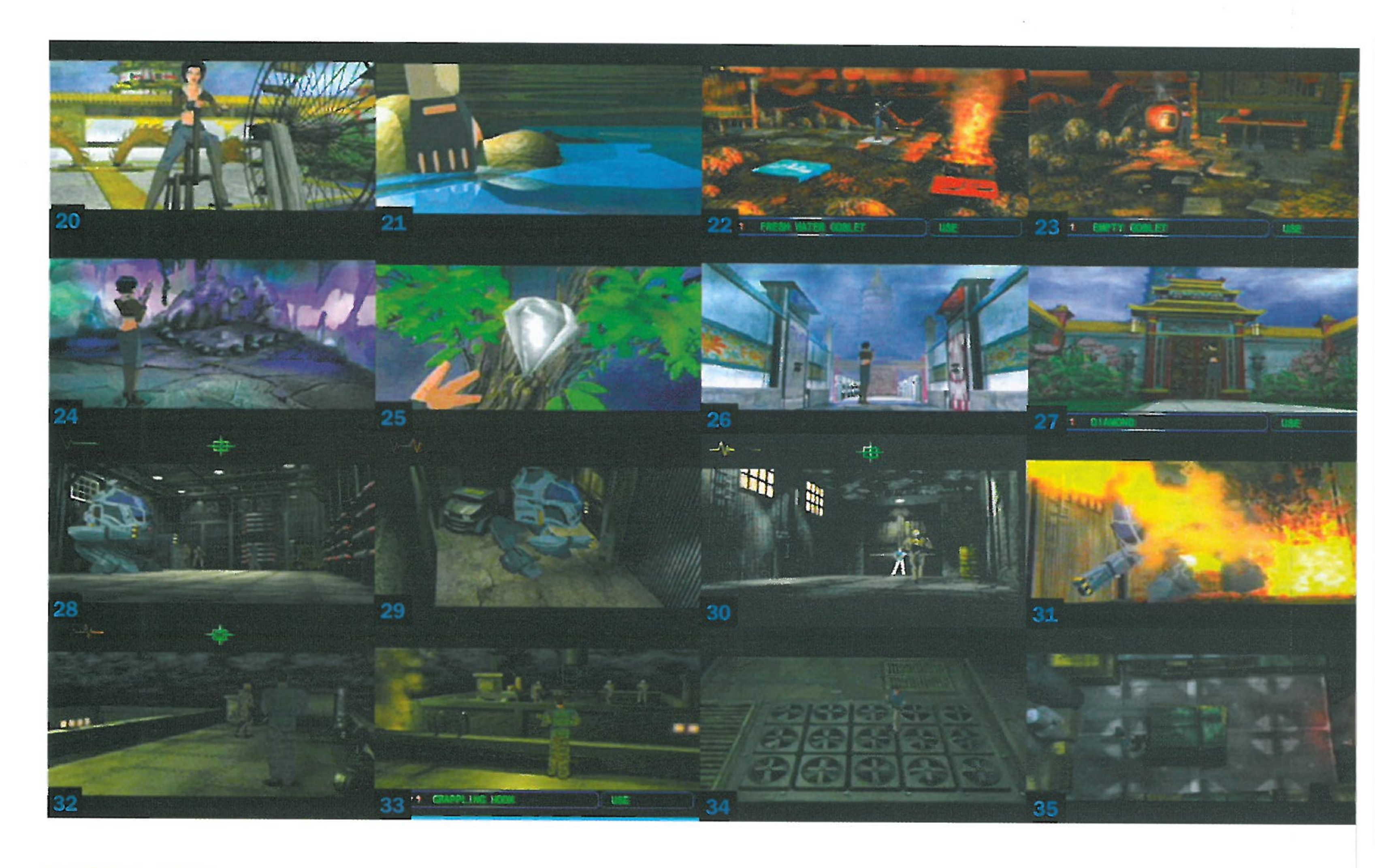
20 RUEDA HIDRÁULICA
Regresa al teletransporte de oro y ábrete paso hacia el área herbosa. Usa el móvil para salvar la partida y maneja luego la rueda hidráulica para filtrar la sala del agua.

21 LLENA EL CÁLIZ
Teletranspórtate al área del agua y llena tanto el Cáliz como la Calabaza Hueca con agua fresca del lago.

22 BEBE AGUA
Teletranspórtate al área del fuego y ponte en la plataforma gris, echando un trago del Cáliz de Oro. Ahora puedes avanzar entre las llamas para apoderarte del Cristal de Fuego.

23 HORNO
Coloca el Cáliz Vacío en el horno próximo al escritorio y luego mete dentro la Herramienta de Excavar Rota para que vuelva a servir.





24 ÁREA DE LA TIERRA
Ábrete paso hasta la siguiente placa de teletransporte y envíate al área de la tierra, donde recogiste la Sal Mineral. Ahora usa la Herramienta de Excavación para cavar un pequeño agujero en el suelo.

25 EL ÁRBOL
Mete los tres cristales en el agujero y usa la Calabaza de agua fresca para empapar los cristales. En su lugar crecerá un árbol y de sus ramas podrás recoger un Diamante.

26 DE NUEVO EN EL PUENTE
Regresa al puente del área de la entrada y cruza la puerta del otro lado. Ahora usa el móvil para grabar la partida.

27 PUERTA DEL DIAMANTE
Prosigue a lo largo del camino hacia la siguiente puerta y usa el Diamante para abrir la puerta y completar tu desafío.

28 GLAS RABIOSO
Ve más allá del robot y mata a los dos guardias para hacerte con una Llave del Pórtico (Gate Key); luego sal por la puerta que hay en el rincón del colgador. .

29 EVITA AL ROBOT
Mantente arrimado a la pared de la izquierda y usa enseguida la Llave del Pórtico para abrir las grandes puertas dobles de la derecha.

30 SIGUIENTE ALMACÉN
Liquida a los dos guardias de dentro, recoge su munición y vuelve hacia las puertas dobles por las que viniste.

31 DESTRUYE AL ROBOT
El corpulento robot atravesará las puertas de repente, así que apunta enseguida a los barriles de la derecha y úsalos para destruir la ametralladora ambulante.

32 GUARDIAS DEL TEJADO
Elimina a los guardias del tejado y registra luego el rincón oscuro para hacerte con un Lanzallamas SS-2000.

33 GARFIO
Usa el Garfio (Grappling Hook) para pasar al siguiente tejado y mata enseguida a los guardias expectantes.

34 VENTILADORES GIRATORIOS
Busca junto al humo del rincón y salta al siguiente edificio, pasando luego con cuidado entre los ventiladores en marcha; déjate caer por el del medio cuando deje de girar.

35 BAJO LOS VENTILADORES
Agarra los explosivos C4, usa el móvil para guardar la partida, sal por la puerta y salta hacia el gran robot de fuera.

36 BATALLA DE ROBOTS
Mata a los dos soldados de detrás del robot enemigo, date la vuelta y sal pies para qué os quiero para escapar de los ataques de dicho robot.

37 ROBOT A LA FUGA
Al doblar la esquina, una aeronave empezará a soltar una lluvia de balas, así que pégate a la parte derecha de la pantalla y huye sin parar.

38 ATAQUE AÉREO
Escapas de nuevo a los tejados y debes saltar enseguida al búnker cercano para abatir a los molestos aparatos aéreos.

39 ELIMINA A LAS TROPAS
Tras escapar al siguiente tejado, equípate sin tardanza de un arma y cárgate a los guardias, pillando luego su munición y la Llave de Utilidad (Utility Key).

40 SALA DE DEBAJO
Usa la Llave de Utilidad para dejarte caer por el portillo del rincón, mata al guardia y quédate la Palanca (Crowbar) que deja tras de sí.

41 OTRO GUARDIA
Usa la Palanca para abrir el siguiente portillo, mata al guardia de la siguiente sala y vete por la puerta del rincón.

42 EL GRAN ALMACÉN
Abate a las tropas que custodian el almacén, vete por la puerta cercana al robot y liquida a algunos nuevos guardias de rápidos reflejos.

43 PUERTA DE KNAPP
Vuelve a la gran puerta doble, acaba con algunos guardias más ahí dentro y usa la Palanca para cruzar la siguiente puerta.

44 TRAS LA EXPLOSIÓN
Mata al guardia, déjate caer por el portillo, planta el C4 y mira cómo salta la zona por los aires. Guarda la partida mediante el móvil y avanza al borde del hormigón.

45 CARRERA ELÉCTRICA
¡La siguiente sección es de lo más

complicado! Avanza corriendo hacia la extraña piedra del centro y espera que los pulsaciones disminuyan. Ahora sal a toda prisa hacia el cuadrado de metal a la izquierda de la pantalla.

46 CRUZA LA PUERTA
Salta a la caja de madera cercana y luego a la segunda placa de metal. Cuando las pulsaciones vuelvan a menguar, echa una carrerita hacia la puerta y usa la Lleva del Pórtico para entrar.

47 A GALOPE TENDIDO
Evita al gran robot y corre al otro lado de la sala, matando al guardia y usando la Llave del Pórtico para abrir la puerta.

48 DE NUEVO FUERA
Mata a los guardias de la siguiente zona y recoge su munición, y después usa la Llave del Pórtico para abrir las puertas de la gran valla de metal.

49 PUERTA DE LA LUZ ROJA
Mata a algunas tropas más en esta zona, luego explora un poco y usa la Palanca para abrir la puerta de debajo de la luz roja.

50 EL LABORATORIO
Registra el laboratorio para hallar a Jake, quien ha sido infectado con el virus. Toma la muestra de su sangre, vuelve a la puerta e intenta abrirla.

51 EL DUELO
En cuanto hayas desarmado a tu hermano, debes darte mucha prisa para recoger la Pistola (Gun) del suelo. Si ganas, serás teletransportado al templo; si pierdes, tendrás una muerte horrible.

52 DE VUELTA EN EL TEMPLO.
Tira hacia delante, disparando a todos los monstruos, y graba la partida en la sección de hierba.

53 CRUZA EL PUENTE
Vuelve a la entrada y cruza por el puente al otro lado; luego sigue hacia delante y cruza las puertas dobles para entrar en la torre. Ahora pasarás al Disco 2.

MISIÓN 7: THE PAGODA (LA PAGODA)

01 EN EL TEMPLO
Hana se halla ahora en el templo, así que avanza y usa tu Cellular Phone para guardar la partida.Hana se halla ahora en el templo, así que avanza y usa tu teléfono móvil para guardar la partida.

02 SIMÓN DICE
Dirígete a la puerta y usa la Campana (Bell) para llamar al primero de los guardias; luego completa el puzzle mediante un sencillo juego de 'sigue al líder'. Memoriza los cuadrados que se encienden y luego repítelos.

03 PUERTA DEL FÉNIX
Glas también entra en el templo. Guarda la partida, tira hacia delante y usa el Fénix de la puerta para llamar a uno de los guardianes.

04 DADOS DEL DRAGÓN
La guardiana te retará a un juego. Tira los dados y véncela a una partida de Los Ojos del Dragón. Si caes justo en su casilla o ella cae en la tuya, retrocederás seis espacios.

05 PUERTA DEL ABANICO
Controlando ahora a Hana, avanza hacia la puerta con dibujos y usa el Abanico Chino para hacer venir al siguiente guardián.

06 PUZZLE DEL SUELO
En el siguiente puzzle hay que pisar los símbolos chinos del suelo en el orden correcto. Ten cuidado porque las baldosas rojas te dañarán y la azul te hará volver al principio del juego.
NOTA: ver cuadro 06

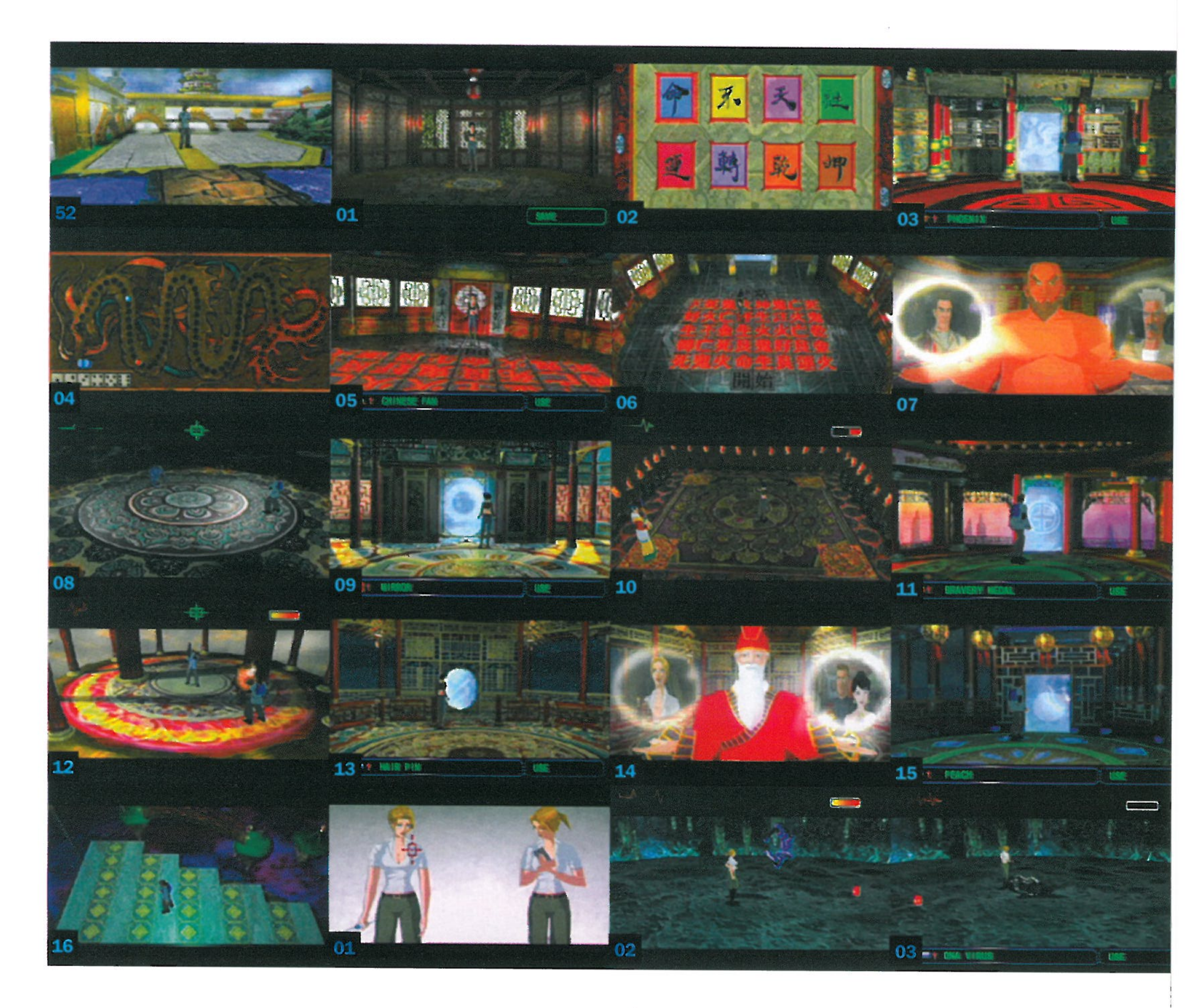
07 ELIGE
Ahora como Glas, da un paso adelante y usa la Muñeca de Papel (Paper Doll) para llamar al siguiente guardián. En este instante tendrás que elegir entre Honor y Lealtad.

08 LUCHA CON EL DEMONIO
Haz tu elección, equípate entonces enseguida con un arma y dispara al Demonio hasta que la diñe. Intenta mantenerte en el centro del escenario y seguir cada movimiento del Demonio.

09 PUERTA DEL ESPEJO
Hana ha llegado al tercer piso, así que guarda la partida con el móvil y luego usa el Espejo de la puerta para llamar al siguiente guardián.

10 LUCHA CON EL INMORTAL
Ahora tienes que habértelas con este ser inmortal, y ninguna de tus armas le infligirá daño alguno. Selecciona pues Melee (Artes Marciales) y usa tus potentes patadas de kung fu para doblegar al guardián.





11 PUERTA DE LA MEDALLA
Glas también ha llegado al tercer piso. Salva la partida con el móvil y usa luego la Medalla de la puerta para llamar al siguiente guardián.

12 LUCHA CONTIGO MISMO
Otra vez debes combatir, sólo que ahora tu rival eres tú mismo. Tendrás que ser muy ágil y usar las técnicas de agacharse y rodar para evitar los ataques.

13 PUERTA DEL HAIRPIN
On the fourth floor, Hana must use the Hairpin to call the last guardian from the doorway.

14 TOMA UNA DECISIÓN
Hana tendrá ahora que decidir entre su amiga o sus padres. Si eliges a Rain, se te permitirá pasar, pero si escoges a sus padres ¡tendrás que luchar con dos Demonios!

15 PUERTA DEL MELOCOTÓN
Glas se halla en el cuarto piso, así que avanza y usa el Melocotón en la puerta para llamar al último guardián.

16 JUEGO DE LAS BALDOSAS
Pasa por las baldosas del suelo. Algunas te dañarán, mientras que otras te dejarán cruzar. Vete enseguida al otro lado y pasa al Disco 3.

MISIÓN 8: FINAL BOSS (JEFE FINAL)

01 ELIGE UN OBJETIVO
Una vez en el vacío, se reúne toda la pandilla y Hana debe decidir a quién disparar. Si eliges a Rain (la del disco), cada uno de los personajes empleará un turno en enfrentarse al jefe. Si disparas a Mist (la de la jeringa), Rain tendrá que hacer frente al jefe ella sola.

02 DISPARAS A LA VERDADERA RAIN
Este extraño monstruo de dos cabezas es un auténtico desafío. El jefe muta su color a lo largo de la batalla, y cambiando de armas puedes causarle un mayor daño. O si no, limítate a echar mano del Rifle de Asalto y dispárale hasta que muera.

Jefe final:
Cuando esté rojo: Usa el Lanzallamas
Cuano esté verde: Use Arma Sónica
Cuando esté azul: Use el Táser

03 USA EL VIRUS DEL ADN
Cuando este jefe caiga, acércate corriendo a su cuerpo y usa el Virus del ADN para matarlo. Si vas un poco lento, el jefe se regenerará y tendrás que luchar otra vez.



STAR WARS STARFIGHTER

¿TE ESTÁ FALLANDO LA FUERZA? NO TEMAS, JOVEN JEDI: ESTAMOS AQUÍ PARA SALVAR LA GALAXIA Y AYUDARTE A DERROTAR AL LADO OSCURO MEDIANTE ESTA GUÍA QUE REPASA TODAS LAS MISIONES Y SECRETOS.

2 JUGADORES
TARJETA 180 KB

FORMATO **PS2**
EDITOR **LUCAS ARTS**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
PRECIO **9.990 PESETAS**

MISIÓN 1: NABOO PROVING GROUNDS (CAMPOS DE ENTRENAMIENTO DE NABOO)

PILOTO: RHYS DALLOWS

OBJETIVOS:

Destruir todas las minas de la primera arena
Destruir todas las minas del cañón secundario
Destruir al droide de entrenamiento
Destruir todos los Holo Fighters
Derrotar a Essara

METAS DE *BONUS:*

Destruir todas las minas de *bonus*
Completar la misión en menos de 4 minutos
Ganar la carrera contra Essara

• Mientras vuelas por el primer desfiladero, familiarízate con la forma en que se mueve la nave. Acelera, aminora y ladéate, pero procura alejarte de las paredes del cañón.
• Al cabo de poco llegarás a un área de minas; destrúyelas pero no te acerques demasiado o explotarán. Una vez hecho esto puedes pasar a la siguiente área.
• Según bajas por el siguiente desfiladero, destruye todas las minas que te encuentres. Cuando llegas a la siguiente área hay un droide de entrenamiento por destruir para el que deberás emplear unas cuantas ráfagas láser.
• Hecho esto, debes abatir dos Holo Fighters (cazas holográficos) en el siguiente cañón. Para pillar al segundo tendrás que usar el turbo. Ojo con las paredes del cañón y las minas.
• En la siguiente área hay dos oleadas de Holo Fighters por destruir. Vigila con su fuego láser.
• Tras destruirlos, tu próximo reto consiste en una carrera por el siguiente cañón. Usa los impulsores y procura no golpear la pared.
• Acabada la carrera, debes enfrentarte a Essara. Es la parte más difícil de la misión, ya que es muy rápida. Apártate de sus lásers y póntele detrás. Unos cuantos tiros bien dados le inutilizarán el escudo y habrás completado la misión. Ten en cuenta que todos los escudos del juego se recargan, o sea que no dejes que pase demasiado tiempo entre cada impacto.

MISIÓN 2: THE ROYAL ESCORT (LA ESCOLTA REAL)

PILOTO: RHYS DALLOWS

OBJETIVOS:

Proteger la nave real

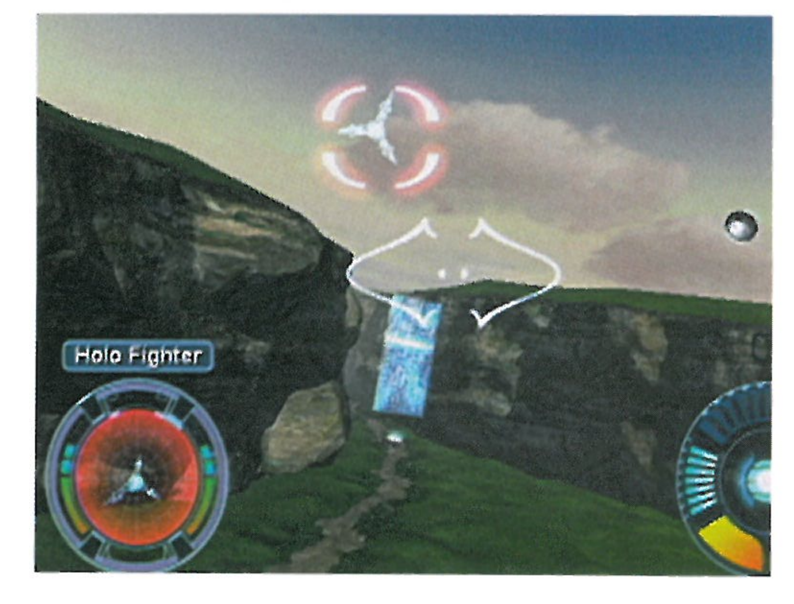
METAS DE *BONUS:*

La nave real no sufre daños en el casco
Destruir todos los Daggers mercenarios en menos de1 minuto.
Rhys destruye todos los Dianogas mercenarios.

• En esta misión proteges la nave de la reina de los mercenarios. Las principales naves a las que te enfrentas son Daggers, rápidas y maniobrables pero bastante débiles. Asegúrate de mantenerlas alejadas de la nave de la reina permaneciendo tan cerca de ella como te sea posible.
• También encontrarás Morningstars, que son veloces pero no parece importarles que te pongas justo detrás de ellas; y también habrá Dianogas, unas pequeñas y resistentes naves difíciles de cazar.
• Durante la batalla entrarás en un campo de asteroides, así que estate al loro con los asteroides sueltos o darán buena cuenta de tus escudos.
• Asegúrate de no alcanzar a la nave de la reina al disparar a los cazas que tenga cerca. Si no puedes discernir si le darás o no, usa los impulsores para aproximarte más, o el botón de zoom para ver más de cerca.







¡USA LOS TRUCOS, LUKE!

Si no has dominado la Fuerza, ¡haz trampas! Introduce estos códigos en la pantalla Códigos del menú de Opciones.

Desbloquearlo casi todo
OVERSEER
Te da acceso a todas las opciones del juego, salvo las misiones multijugador de *bonus*.

Nave espacial secreta para las misiones de bonificación
BLUENSF

Misiones multijugador de bonificación
ANDREW

Invulnerabilidad
MINIME

Modo Director
DIRECTOR
Pulsa Select para hacer un repaso de las vistas de cámara; R1 para hacer un zoom.

Modo Jar-Jar
JARJAR
No, no te vuelves detestable; sencillamente, los controles se invierten.

Desactivar lecturas de cabina
NOHUD

Secuencia de vídeo navideña
WOZ

Fotos de naves y reparto
HEROES

Galería de naves enemigas
SHIPS

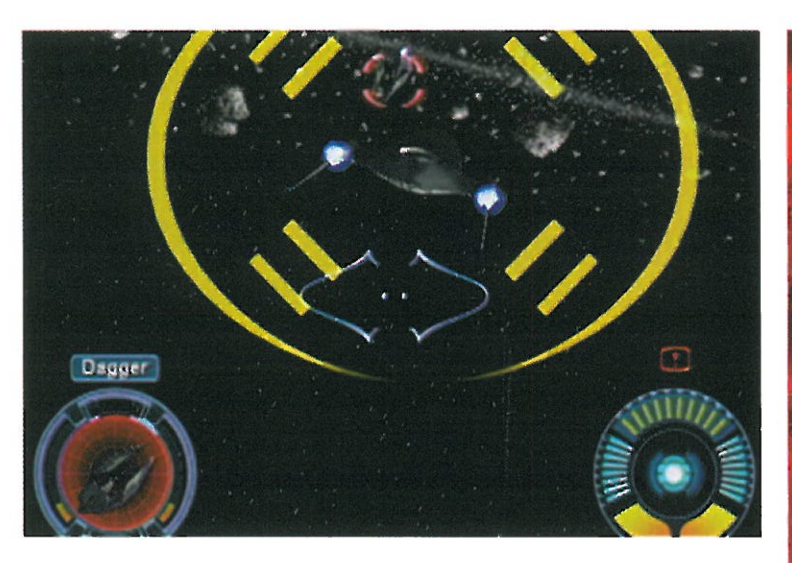
Arte de preproducción
PLANETS

Imágenes de Simon
SIMON

Ver al equipo de desarrollo
TEAM

Ver créditos
CREDITS

Pantalla por defecto
SHOTS, SIZZLE, O BIEN HOTEL



• No pierdas de vista tu Indicador de Objetivos Críticos: si parpadea, es que la nave de la reina está siendo atacada.

MISIÓN 3: CONTRACT INFRACTION (INFRACCIÓN DE CONTRATO)

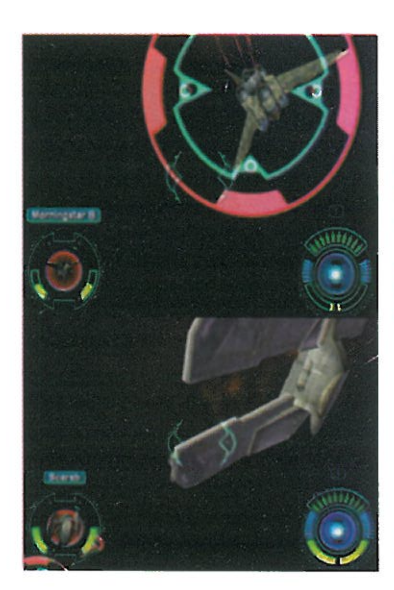
PILOTO: VANA SAGE

OBJETIVOS:

Destruir todos los cazas Scarab
Destruir todos los droides cazadores-rastreadores
Destruir todos los cazas de los mercenarios

METAS DE *BONUS:*

Marcar todos los Scarabs
Completar la misión en menos de 4 minutos.
Destruir todos los cazas de los mercenarios



• En esta misión vas a poner a prueba la fuerza de los Scarabs para la Federación de Comercio, así que al principio sólo te enfrentarás a pequeñas oleadas. Dado que no es más que un test, los Scarabs son lentos y únicamente usan láseres de prueba. Utiliza tus marcadores (Tags) y dispárales. Tras unas pocas oleadas empezarán a usar fuego láser real, pero los Scarabs siguen siendo endebles.

• Después de oír el mensaje acerca de Naboo, la Federación de Comercio decide prescindir de tus servicios de forma permanente. Los droides de observación se convierten en cazadores-rastreadores (Hunter-Seekers) y vienen a por ti. Son muy débiles, pero cuentan con unos potentes láseres, así que procura no atacarlos de frente.

• Una vez destruidos todos los cazadores-rastreadores, atacará una oleada de mercenarios. Son sobre todo Daggers, pero también hay que encargarse de un par de Dianogas y Morningstars. Tras cargártelos todos, al misión estará completa.

MISIÓN 4: SECRETS ON EOS (SECRETOS SOBRE EOS)

PILOTO: VANA SAGE

OBJETIVOS:

Destruir el escudo del generador 1
Destruir el escudo del generador 2
Destruir el escudo del generador 3
Destruir el escudo del generador 4
Destruir el escudo del generador 5
Destruir el escudo del generador 6
Destruir el escudo del generador 7

METAS DE *BONUS:*

Destruir los distribuidores antes de que lancen droides
Destruir todos los droides mineros
Completar la misión en menos de 8 minutos



• Dirígete a una de las corrientes de energía roja y dispara al pilón que la produce. Tienes que destruir siete para desactivar el escudo.

• Ten cuidado con los droides-torreta porque son muy poderosos. También hay algunos cazadores-rastreadores volando por ahí: si quieres detener las inacabables oleadas que vienen a por ti, destruye los distribuidores (Dispensers) de droides desperdigados pro la zona.

• A los droides mineros que hay que destruir para conseguir la bonificación los encontrarás volando justo sobre la lava que rodea la central eléctrica (Power Station). Por desgracia no puedes apuntarles, así que tendrás que buscarlos.

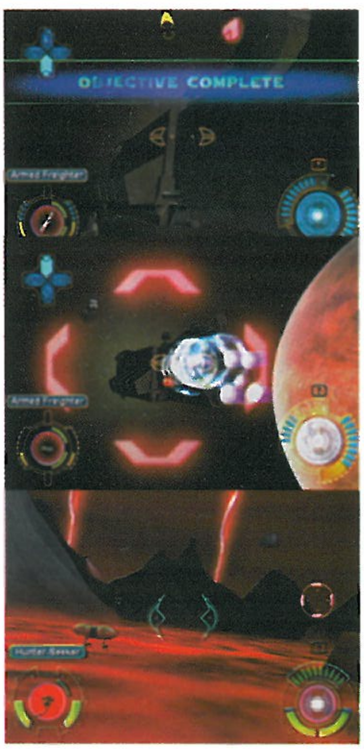
MISIÓN 5: PIRACY ABOVE LOK (PIRATERÍA SOBRE LOK)

PILOTO: NYM

OBJETIVOS:

Inutilizar un súper carguero
Destruir todos los cazas Scarab
Destruir todos los Starfighters droides





METAS DE BONUS:

Destruir 4 cargueros TF
Completar la misión en menos de 7 minutos
Destruir la fragata de misiles

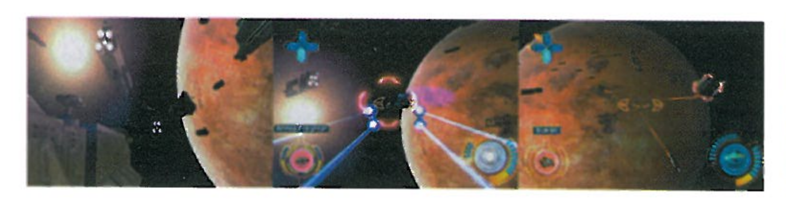
• Elimina unos cuantos Scarabs y apunta a uno de los cargueros (Freighters). Dale con todo lo que tengas hasta haberlo neutralizado.

• Si quieres conseguir la medalla de *bonus*, deberás destruir también cuatro de los cazas.

• Destruye algunos Scarabs más y el resto de cargueros se darán el piro, así que cárgate los cazas restantes.

• En cuanto lleguen la fragata (Frigate) y las naves de reparación (Repair Ships), liquida primero a estas últimas para evitar que arreglen el carguero incapacitado. Luego centra tu atención en la fragata.

• Una vez ésta destruida, remata a los Scarabs y aparecerán algunos Starfighters droides (Droid









ACCESO A NAVES Y MISIONES DE BONIFICACIÓN

Si no quieres que el Lado Oscuro te tiente a hacer trampas, ésta es la forma difícil de intentar desbloquearlo todo, pero recuerda lo que dijo una vez un Teleñeco verde: "Hazlo o no lo hagas, no hay otra elección."

MODO MULTIJUGADOR

Completa las 14 misiones normales en cualquier nivel de dificultad y con cualquier tipo de medallas para desbloquear el modo para dos jugadores.

MISIONES DE *BONUS*:

CHARM'S WAY
Completa las siguientes misiones con una medalla de bronce:
The Royal Escort
Contract Infraction
Piracy Above Lok
Taking The Offensive
The New Resistance
The Final Assault

CANYON SPRINT
Completa las siguientes misiones con una medalla de plata:
Naboo Proving Grounds
The Royal Escort
Taking The Offensive
Midnight Munitions Run
Rescue On The Solleu
The Final Assault

OUTPOST ATTACK
Completa las 14 misiones normales con una medalla de bronce.

SPACE SWEEP
Completa las 14 misiones normales con una medalla de plata.

NAVES EXTRA:

GUARDIAN MANTIS
Completa las siguientes misiones con una medalla de oro:
Contract Infraction
Secrets On Eos
The New Resistance

Bombardero Havoc
Completa las siguientes misiones con una medalla de oro:
Piracy Above Lok
Valuable Goods
Eye Of The Storm
The Crippling Blow
Last Stand On Naboo

Starfighter (Caza estelar) N-1
Completa las siguientes misiones con una medalla de oro:
Naboo Proving Grounds
The Royal Escort
Taking The Offensive
Midnight Munitions Run
Rescue On The Solleu
The Final Assault

SITH INFILTRATOR DE DARTH MAUL

Completa las 14 misiones normales con una medalla de oro para acceder a la nave de Darth Maul.



Starfighters), muy veloces pero débiles. Aniquílalos para completar la misión.

MISIÓN 6: VALUABLE GOODS (BIENES DE VALOR)

PILOTO: NYM
OBJETIVOS:
Proteger el carguero pirata durante la carga
Escoltar el carguero pirata
METAS DE BONUS:
Destruir las naves de transporte de tropas antes de que lancen los tanques
Todas las Speeder Bikes piratas deben sobrevivir
Destruir el carguero de rescate

- Fija la mira en las naves de transporte de tropas (Dropships) y destrúyelas antes de que puedan desplegar ningún tanque. Usa bombas de energía para debilitarlos, y luego lásers para darles la puntilla.
- Después, concentra tus esfuerzos en el carguero de rescate (Recovery Freighter) hasta que quede destruido.
- Protege el carguero pirata y, cuando empiece a bajar por el río, unos tanques atacarán desde ambas orillas.
- Cuando uno de tus compañeros de escuadrón te diga que la Federación de Comercio intenta bajar más tanques ante la cueva, vete allí y destruye la nave de transporte antes de que pueda llevar a cabo sus intenciones.
- Vuelve a proteger el carguero pirata de una oleada de bombarderos hasta

que llegue a la cueva, para así completar la misión.

MISIÓN 7: EYE OF THE STORM (EL OJO DEL HURACÁN)

PILOTO: NYM

OBJETIVOS:

Proteger los transportes Evac durante la carga
Proteger la torreta Inferno
Escoltar los transportes Evac

METAS DE BONUS:

Destruir las naves de transporte de tropas antes de que lancen los tanques
Todos los cargueros de señuelo deben sobrevivir
Escoltar a Jenkins a su Freefall

• Neutraliza primero las dos naves de transporte de tropas para que no desplieguen tanques en el interior de la base. Haz que tus compañeros de escuadrón te ayuden o no podrás llegar acabar con ambos a tiempo.

• Vuela por ahí abatiendo Scarabs hasta que te digan que ayudes a Jenkins. Va montado en una *speeder bike* por el suelo y lo persigue un escuadrón de Scarabs. Dispárales y asegúrate de Jenkins llega a su nave, dentro de la base.

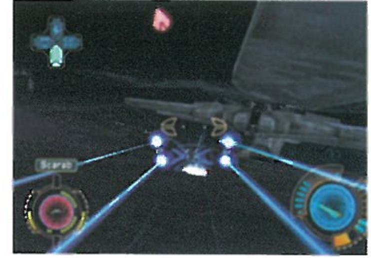
• En ese momento, una unidad táctica de bombarderos se dirigirá a la base. Elimínalos enseguida o infligirán graves daños a la torreta Inferno.

• Mientras estás en eso, dos Landers se pondrán a soltar tanques. En cuanto te hayas ocupado de los bombarderos, vete hacia los tanques rocíalos con tus bombas de energía. Por desgracia, los Landers en sí son indestructibles, y no pararán de soltar tanques mientras estén en el suelo. Lo mejor que puedes hacer es andar dando vueltas en torno a la entrada de la base y destruir a los que intenten entrar.

• Cuando salgan los cargueros de señuelo (Decoy Freighter), alejarán de la base parte de la contienda, pero también hay que protegerlos a ellos si quieres la medalla de bonificación. Mientras los cargueros de señuelo están en camino, llegarán tres Landers más para soltar nuevos tanques.

• Regresa a la base y protege el transporte real en su partida. Mientras éste escapa, destruye todo lo que intente atacarlo. Se elevará con bastante rapidez, así que la única amenaza real la representan Scarabs y bombarderos. A la que salga de ahí, la misión estará completada.













MISIÓN 8: TAKING THE OFFENSIVE (TOMANDO LA OFENSIVA)

PILOTO: RHYS DALLOWS

OBJECTIVE:

Destruir los satélites orbitales
Destruir los cargueros TF a la fuga

METAS DE BONUS:

Destruir el súper carguero que se escapa
Destruir todos los cazas TF
Completar la misión en menos de 7 minutos

• Al empezar la misión, al tanto con el fuego de cañón que viene de la superficie del planeta.

• En cuanto lleguen los cargueros, ve hacia ellos y destrúyelos. Vigila con las minas que sueltan por la parte de atrás.

• A continuación cárgate los satélites que sirven de guía al cañón de la superficie. Una vez más, ojo con las



minas que los rodean y con los Scarabs que intentarán protegerlos. Destruidos los satélites, la misión llegará a su fin.

MISIÓN 9: THE CRIPPLING BLOW (EL GOLPE QUE LISIA)

PILOTO: NYM

OBJETIVOS:

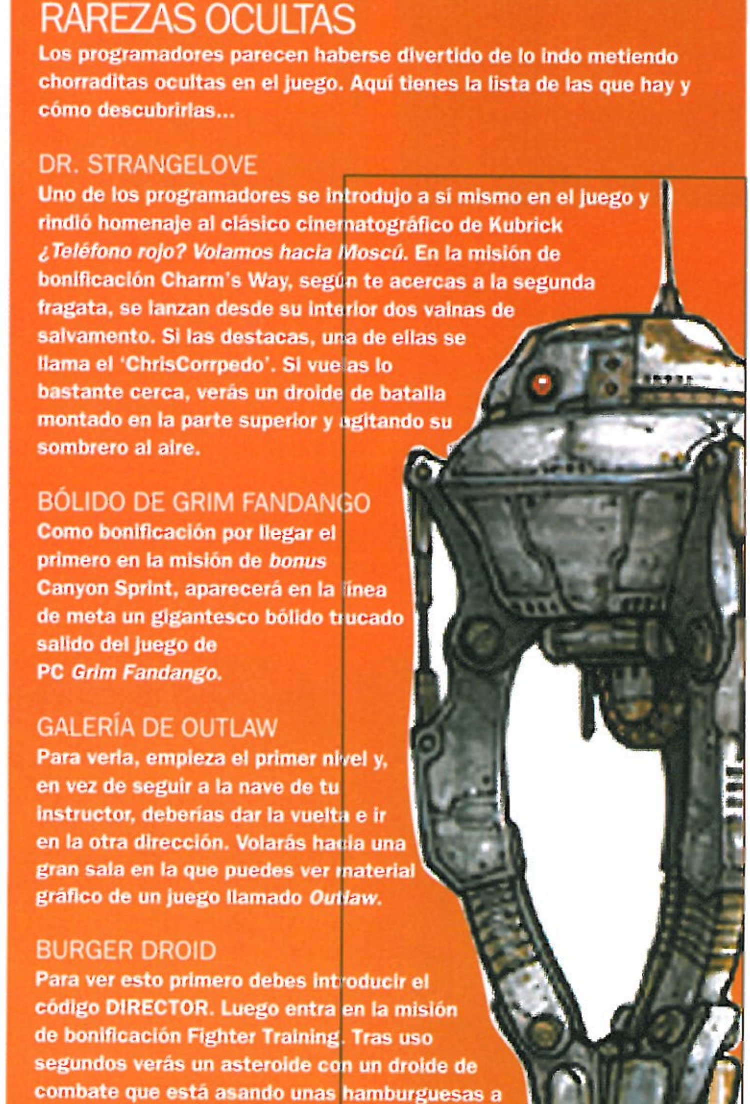
Destruir la plataforma de aterrizaje
Destruir el edificio industrial
Destruir la central eléctrica
Destruir la fábrica principal
Destruir el centro de mando

METAS DE BONUS:

Destruir el centro de mando en menos de 1 minuto
Destruir el cañón planetario
Completar la misión en menos de 8 minutos



• La torreta que verás justo enfrente tiene una luz azul en la parte trasera. Dispara a esta luz en cada torreta para inutilizarlas.
• Sigue recto y ataca el centro de mando. Vigila con las torretas del cerro circundante. Haz que tus compañeros de escuadrón las ataquen mientras tú te dedicas al centro de comando.
• Una vez destruido, vete a la central eléctrica. Neutraliza sus torretas y luego destruye la estructura principal.
• Vete detrás de la central eléctrica para hallar el cañón planetario. Destrúyela y luego vuelve atrás y a la derecha para llegarte a la plataforma de aterrizaje. Cárgate sus torretas y vuélala. Junto a la plataforma está el edificio industrial (Manufacturing), de modo que elimínala también.
• Retrocede dejando atrás la central eléctrica para dar con la fábrica principal (Main Factory). Está bien defendida por dos torretas, o sea que destrúyelas y luego hazla saltar por los aires.



RAREZAS OCULTAS

Los programadores parecen haberse divertido de lo lindo metiendo chorraditas ocultas en el juego. Aquí tienes la lista de las que hay y cómo descubrirlas...

DR. STRANGELOVE

Uno de los programadores se introdujo a sí mismo en el juego y rindió homenaje al clásico cinematográfico de Kubrick *¿Teléfono rojo? Volamos hacia Moscú.* En la misión de bonificación Charm's Way, según te acercas a la segunda fragata, se lanzan desde su interior dos vainas de salvamento. Si las destacas, una de ellas se llama el 'ChrisCorrpedo'. Si vuelas lo bastante cerca, verás un droide de batalla montado en la parte superior y agitando su sombrero al aire.

BÓLIDO DE GRIM FANDANGO

Como bonificación por llegar el primero en la misión de *bonus* Canyon Sprint, aparecerá en la línea de meta un gigantesco bólido trucado salido del juego de PC *Grim Fandango.*

GALERÍA DE OUTLAW

Para verla, empieza el primer nivel y, en vez de seguir a la nave de tu instructor, deberías dar la vuelta e ir en la otra dirección. Volarás hacia una gran sala en la que puedes ver material gráfico de un juego llamado *Outlaw.*

BURGER DROID

Para ver esto primero debes introducir el código DIRECTOR. Luego entra en la misión de bonificación Fighter Training. Tras uso segundos verás un asteroide con un droide de combate que está asando unas hamburguesas a la parrilla.

MISIÓN 10: THE NEW RESISTANCE (LA NUEVA RESISTENCIA)

PILOTO: VANA SAGE

OBJETIVOS:

Inutilizar un carguero armado
Proteger un súper carguero capturado
Destruir los cargueros armados



METAS DE BONUS:

Destruir todas las vainas de emergencia de los droides
Completar la misión en menos de 8 minutos
Destruir todas las fragatas

• Elige uno de los cargueros armados que tienes ante ti y atácalo hasta inhabilitarlo.
• Ponte a atacar a los otros cargueros, pero para cuando lleguen las fragatas de misiles: destrúyelas

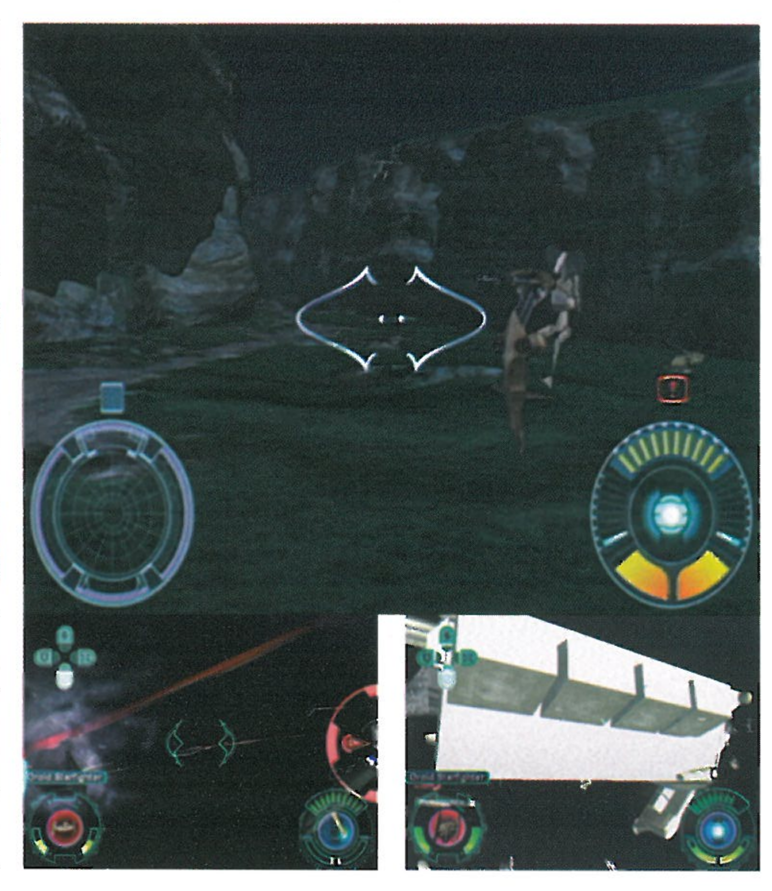












para hacerte con la medalla de *bonus*.

• Hecho eso, sigue destruyendo los cargueros y estate al quite con los Starfighters droides.

• Defiende el carguero incapacitado hasta que Reti suba a bordo y éste reprogramará algunos Scarabs para que sean tus compañeros de escuadrón.

• En cuanto Reti salga del carguero, destrúyelo (el carguero, no a Reti) para completar la misión.

MISIÓN 11: MIDNIGHT MUNITIONS RUN (HUIDA A MEDIANOCHE)

PILOTO: RHYS DALLOWS

OBJETIVOS:

Escoltar a Reti a la vase de la Resistencia

Rescatar a las escoltas N-1 de la Resistencia

Defender la base de la Resistencia

METAS DE BONUS:

Destruir todos los AMT

Destruir todas las naves de transporte de tropas

Completar la misión en menos de 7 minutos

• Bajando por el primer desfiladero te encontrarás dos STAP; destrúyelos y sigue hacia el área abierta donde hallarás algunos tanques. No intentes destruirlos todos; limítate a disparar contra todos los que puedas sin separarte de Reti.

• Cuando desciendas por el siguiente cañón verás más tanques a los que cargarte. Cuando el desfiladero se ensanche, habrá un grupo de tanques y algunos MTT. Una vez más, dispara sólo lo a que puedas y ve tirando, pero no te dejes a Reti detrás.

• En el siguiente desfiladero hay algunas minas con torretas, así que dispárales antes de que ellas lo hagan sobre Reti. Destruye los AMT de la siguiente zona y luego echa una mano con los cazas.

• Sigue cañón abajo hacia la base, que está siendo atacada. Elimina primero a los tanques y los MTT, y ve luego a por los Scarabs. Un MTT desplegará unos cuantos droides de combate (Battle Droids) en un extremo de la base, así que despáchalos enseguida. Cuando la base esté libre de malosos, la misión habrá acabado.

MISIÓN 12: RESCUE ON THE SOLLEU (RESCATE EN EL SOLLEU)

PILOTO: RHYS DALLOWS

OBJETIVOS:

Proteger los botes de rescate

Destruir los droides-torreta de las islas del campo de prisioneros

Proteger el carguero de la Resistencia

METAS DE BONUS:

Destruir todos los droides-torreta

Destruir la nave de transporte de tropas antes de que lance los tanques

Destruir todos los Starfighters droides

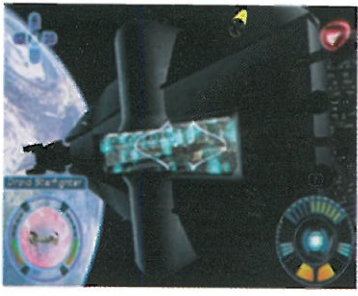
• Tal como empieces, destruye los droides-torreta, ya que representan la mayor amenaza para los botes de rescate.

• Dispara contra uno de los pilones protectores (Shield Pylons) para abrir una ruta de escape. Protege los botes de rescate de las patrulleras (Patrol

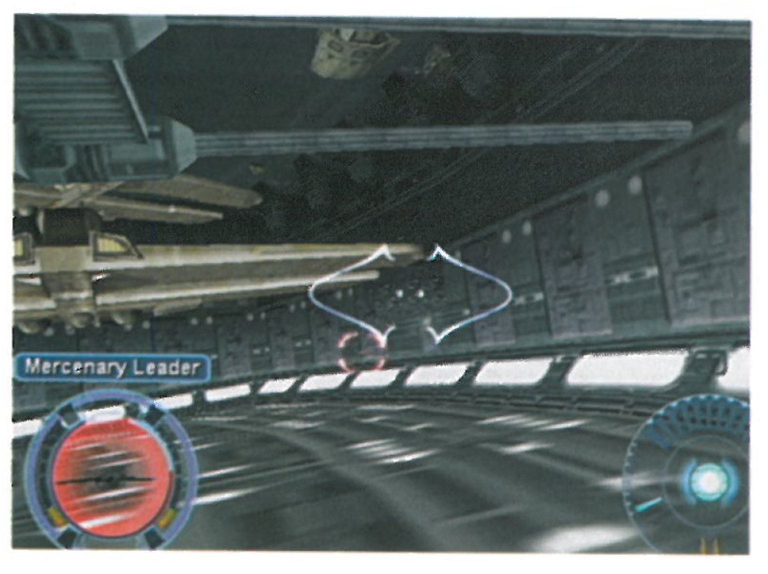












Boats) y los STAP mientras recogen a los prisioneros.

- Antes de que los botes de rescate vayan río arriba, cerciórate de que las orillas estén limpias de droides-torreta. Luego sigue a los botes, manteniendo lejos de ellos a los enemigos.
- Cuando llegues al lago, vete directo a la nave de transporte de tropas y cárgatela antes de que despliegue algún tanque. Hecho esto tendrás que habértelas con Starfighters droides, bombarderos y más patrulleras.
- Cuando llegue el carguero, protégelo para que pueda recoger a todos los prisioneos y completar así la misión.

MISIÓN 13: LAST STAND ON NABOO (ÚLTIMA BATALLA EN NABOO)

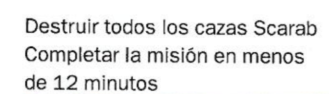
PILOTO: NYM

OBJETIVOS:

Proteger las torretas de la Resistencia

METAS DE BONUS:

Todas las torretas de la Resistencia deben sobrevivir

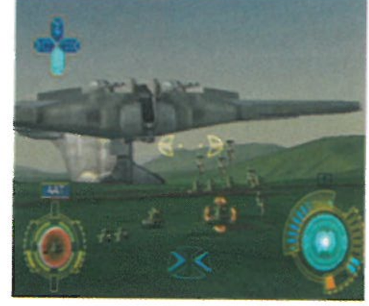


Destruir todos los cazas Scarab

Completar la misión en menos de 12 minutos

- Deja todo lo demás y vete primero a por los HAG, ya que éstos acabarán con las torres en un periquete si los ignoras. Con los HAG fuera de circulación, además, tendrás una mayor probabilidad de salvar todas las torretas y conseguir la medalla de *bonus*. Tus bombas de energía son lo mejor para destruirlos.
- Cuando los HAG ya no sean un estorbo, deberás encararte a oleada tras oleada de AATs, STAPs, Scarabs y bombarderos, surgidos de varios Landers y naves de transporte de tropas. Los AAT y los bombarderos suponen la mayor amenaza, así que ve primero a por ellos.
- Ten presente que puedes volar a través del escudo, de modo que si quieres cargarte algo al otro lado, no pases por encima ni lo rodees: crúzalo sin más. Una vez destruidas todas las unidades enemigas, la misión llega a su fin.





MISIÓN 14: THE FINAL ASSAULT (EL ASALTO FINAL)

PILOTO: RHYS DALLOWS

OBJETIVOS:

Destruir todas las estaciones receptoras

Destruir todos los Starfighters droides

Destruir al líder mercenario

Destruir el reactor del escudo

Escapar de los DCS

METAS DE BONUS:

Destruir las estaciones de recepción en menos de 2 minutos

Destruir todas las torretas interiores del techo

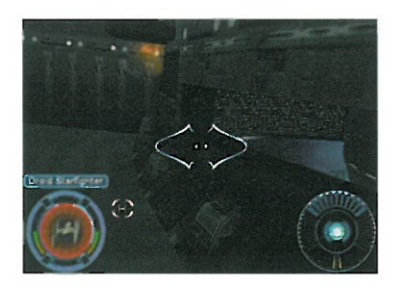
Destruir todas las grúas de ensamblaje de los Landers

- Mete el turbo hacia la nave de control droide y destruye todas las estaciones receptoras (Receiver Stations): son las antenas de satélite que tiene por el lado y encima. Tendrás que ir interrumpiendo el ataque para defenderte de las docenas de Starfighters droides que te van acometiendo. Las estaciones receptoras en sí son bastante fáciles de destruir con unas cuantas ráfagas láser, así que no malgastes misiles con ellas. Una vez anulada la última estación receptora, termina con el último de los cazas.

Contempla la secuencia de vídeo y ve luego a por el líder de los mercenarios. Se trata del oponente más duro del juego y hace falta mucha perseverancia para derrotarlo. Es rápido, tiene unos escudos ultra resistentes y unas peligrosas bombas que no le hacen ningún favor a tus escudos, y además tus misiles son casi inútiles contra él. Las bombas

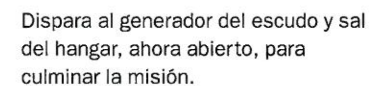












que dispara tienen producen una gran onda expansiva, o sea que cuando las veas venir emprende alguna acción evasiva y sal de en medio. Cuando veas al Lander salir de la nave de control droide, entra en el compartimiento de atraque y dispara a las torretas del techo y a la grúa de ensamblaje del Lander. El escudo se cierra detrás de ti, así que asegúrate de tener tu escudo al máximo antes de entrar. Pasa por las puertas de emergencia, dejando atrás otras torretas del techo y una nueva grúa de ensamblaje de Landers. El líder mercenario te habrá seguido, pero pasa de él por ahora. Ten cuidado con los AAT, los MTT y los Starfighters del suelo. En cuanto hayas terminado con las torretas y la grúa, vuela hacia el respiradero izquierdo del techo y pasa por él. Al final encontrarás un reactor rojo; pasa a través de él y tuerce a la izquierda en el medio para entrar en la sala contigua. En principio, el líder mercenario te estará esperando ahí, así que dale para el pelo. El mejor método es permanecer lo más cerca de él que puedas y disparar tus lásers sin cesar, y, cuando él suelte sus misiles, dale al turbo o bien frena para esquivarlos. Tras destruirlo, la nave empezará a despedazarse.

Dispara al generador del escudo y sal del hangar, ahora abierto, para culminar la misión.

LAS MISIONES DE BONIFICACIÓN

Estas misiones extra se desbloquean obteniendo medallas en las misiones estándar (consulta el recuadro 'Acceso a secretos y misiones de bonificación')

MISIÓN DE BONUS 1: FIGHTER TRAINING (ENTRENAMIENTO CON CAZAS)

PILOTO: RHYS DALLOWS

OBJETIVOS:

Destruir 5 oleadas de Holo Fighters

METAS DE BONUS:

Completar la misión en menos de 5 minutos
Completar la misión en menos de 4 minutos
Completar la misión en menos de 3 minutos

• Derribar a los cazas holográficos es muy fácil en este nivel. Hacerlo rápido, no obstante, ya es otra cosa.



Plantarás cara a cuatro oleadas de Daggers y una de Dianogas. Reserva tus misiles para los Dianogas, ya que son más rápidos y vienen en mayor número. Completar la misión con rapidez no requiere más que práctica, para ir así reduciendo el tiempo invertido en atacar a cada caza.

MISIÓN DE BONUS 2: GROUND ATTACK TRAINING (ENTRENAMIENTO DE ATAQUE A TIERRA)

PILOTO: NYM

OBJETIVOS:

Destruir 10 oleadas de unidades holográficas

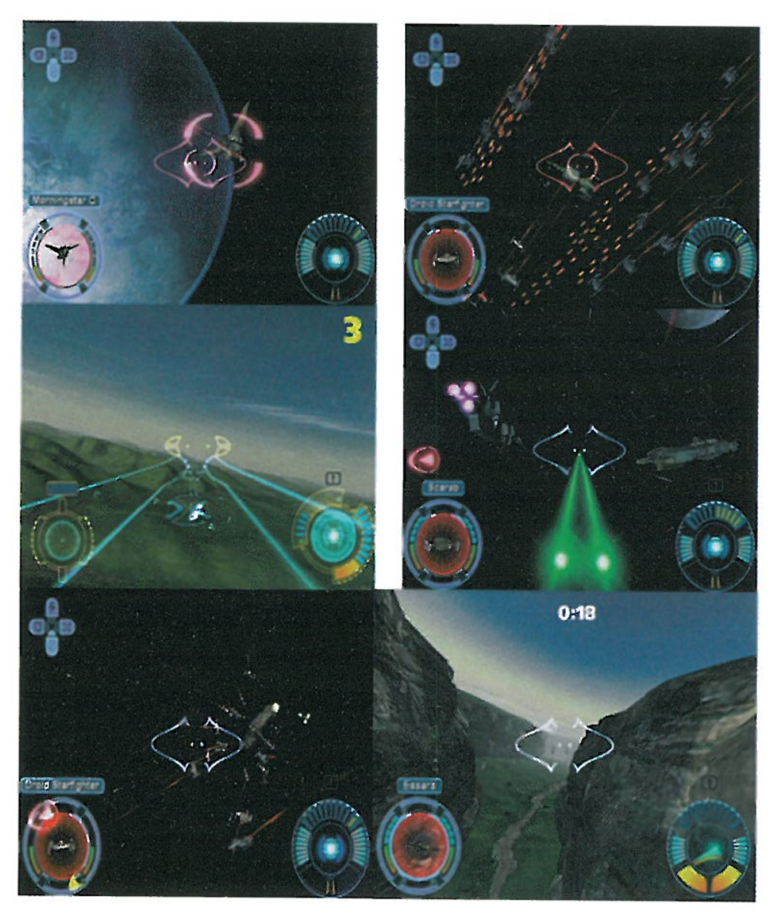
METAS DE BONUS:

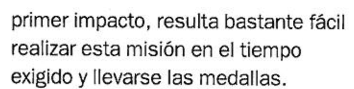
Completar la misión en menos de 6 minutos



Completar la misión en menos de 5 minutos
Completar la misión en menos de 4 minutos

• En esta misión te enfrentas a AATs, STAPs y Starfighters droides. Hay un mogollón de unidades de tierra, así que no te acerques demasiado. Usa las bombas de energía; como se recargan, apenas tendrás que usar tus lásers, salvo con los cazas. Dado que tus bombas despachan al enemigo al











primer impacto, resulta bastante fácil realizar esta misión en el tiempo exigido y llevarse las medallas.

MISIÓN DE BONUS 3: CHARM'S WAY (CON ENCANTO)

PILOTO: RHYS DALLOWS

OBJETIVOS:

Escoltar los cargueros

METAS DE BONUS:

Sobreviven 2 cargueros
Sobreviven 4 cargueros
Sobreviven 6 cargueros

• Aquí te las verás contra casi todos los tipos de caza: Daggers, Morningstars, Dianogas, Scarabs y Starfighters droides; todos ellos se arremolinarán en torno a los cargueros. Abátelos con los láseres y reserva los misiles para las fragatas que vienen. Es bastante fácil conseguir salvar dos cargueros, pero seis es bastante chungo y requiere una puntería de primera.

• Cuando lleguen los Starfighters, casi seguro que pierdes un carguero, a menos que vayas muy rápido. Observa que empiezas con ocho cargueros, así que puedes permitirte perder dos, pero no más.

• Cuando los cargueros se acerquen al campo de minas, asegúrate de eliminar las que vayan a estar en su camino. Una vez superado el campo, los cargueros podrán dar el salto a la velocidad de la luz y habrás completado la misión.

MISIÓN DE BONUS 4: CANYON SPRINT (CARRERA POR LOS DESFILADEROS)

PILOTO: RHYS DALLOWS

OBJETIVOS:

Terminar la carrera antes que Reti
Todos los competidores deben sobrevivir

METAS DE BONUS:

Terminar la carrera antes que Nym
Terminar la carrera antes que Vana
Ganar la carrera contra Essara

• Para ganar la carrera tendrás que ir siempre con el turbo puesto y colisionar como mucho unas pocas veces con la pared del cañón. Essara es aquí tu único rival de verdad, ya que no tardas en dejar detrás a los otros. Te encontrarás con que algunos malos te disparan, pero irás tan rápido que no podrán darte.

MISIÓN DE BONUS 5: OUTPOST ATTACK (ATAQUE AL PUESTO AVANZADO)

PILOTO: VANA SAGE

OBJETIVOS:

Por lo menos un edificio debe sobrevivir durante 5 minutos

METAS DE BONUS:

Conseguir 1.000 puntos
Conseguir 3.000 puntos
Conseguir 5.000 puntos

• Esta misión es muy complicada, ya que apenas matas un droide otro ocupa su lugar.

• Si defiendes una parte de la base, habrá otra parte que estará siendo machacada. Esto no tiene demasiada importancia, ya que para completar la misión sólo hace falta que sobreviva un edificio, pero cada vez que destruyen uno, pierdes puntos, con lo cual cuesta más hacerse acreedor de medallas. Lo mejor que puedes hacer es revolotear en torno a la base y cargarte a los droides que se acerquen, ya que pierdes un mayor número de puntos cuando se destruye un edificio que los que ganas por destruir tú un droide.

MISIÓN DE BONUS 6: SPACE SWEEP (BARRIDO EN EL ESPACIO)

PILOTO: NYM

OBJETIVOS:

Sobrevivir a la misión durante 3 minutos

METAS DE BONUS:

Conseguir 10.000 puntos
Conseguir 15.000 puntos
Conseguir 20.000 puntos

• La supervivencia en esta misión es la parte fácil. Conseguir los puntos es un poco más difícil. La forma más rápida de destruir los asteroides es usar las bombas de energía, pero éstas tienen que recargarse al cabo de poco, así que no te excedas con ellas.

• Ten cuidado con las minas y las descargas desde el cañón de la superficie, que pondrán fin a tu misión en menos de lo que canta un wookie castrado.

• Si ves algún platillo volante, haz lo posible por destruirlo, ya que eso supone un montón de puntos.

AL HABLA

EN DEFENSA DE ABE

Lady Dark Wolf (Barcelona)

Querida Redacción de Planet: saludo a mis colegas Reena, Gaudi, etc... y en especial Zelgadis.

¡Hola a todos! ¡Ah! ¡Decidle al Gaudi ese que a ver si termina la Sagrada Familia de una vez que esto es un escándalo! ¿Cómo? ¿Que no es ese Gaudi? Pues a nosotros nos dijeron...

Nos hacíamos preguntas como éstas: ¿de dónde venimos, hacia dónde vamos?

¿De la PS One a la PS2?

¿Por qué la gente se compra juegos en inglés para no entenderlos?

¿Por qué hay un montón de juegos en los que los diálogos tienen menos trascendencia que una conversación de *Gran Hermano*?

¿Estará la Biblia Cler (sic.) en el Drakomóvil antiguo?

En el viejo coche de nuestro director lo único que podría haber interesado a los religiosos e historiadores era su famoso donnette incorrupto que llevaba 8 años momificado en el salpicadero.

¿Qué fue de él?

Se ha ganado unas fabulosas vacaciones pagadas en el chatarrero. Sabemos de buena tinta que ha hecho buenas migas con el secador de pelo de Bruce Willis que también ha ido a parar allí.

¿Qué hay que hacer para que te publiquen una carta en *PlanetStation*?

Escribir cuando hayan pocas cartas para elegir, como este mes que ha coincidido con los exámenes del respetable público. Desde luego... ¡Abandonarnos por los conjuntos disjuntos y las principales características de arte mudéjar! ¡Sniff! ¡Con lo bonito que es hacer los exámenes en septiembre!

Hace un momento me he puesto a pensar (cosa difícil cuando tienes a Kenny al lado contándote su vida y pidiéndote pa' salir): La sección *El Videojuego del Milenio* nació cómo una cosa seria, pero hoy todo el mundo hace pitorreo de ella. Incluso yo algún día puede que envíe esa buena idea vuestra de *Filemón Fantasy: Ofelia's Revenge*, cuya segunda parte podría ser *Mortadelo And Chorizo's Free* o *Super's And Evil Moustache* (por ejemplo).

¿Cosa seria? ¡Que esa sección es de *PlanetStation* y no de *La Noche Abierta* de Pedro Ruiz! ¡Despierta!

Podéis abuchearme lectores y redactores, pero considero que aunque Oddworld se ha pasado 4 pueblos y medio, aún se ha quedado corto al irse a X-Box. No deberíamos empezar a decir ya que *Munch's Oddysee* es una pa mi**da o que... ¡¡¿Eh?!! ¡¡Ameria, que estoy escribiendo yo!! ¡¡Noooo, saaaal!! ¡¡Aaaagh!! (Ahora, tras echarme de mi feliz silla, os escribirá un sermón de tonterías inagotable). ¡Sí, así se habla, Dark! ¡La justicia debe prevalecer en los corazones de la gente, no puedo permitir que alguien insulte un videojuego sin una causa justa, bla, bla, bla...! (Dos folios más tarde) ¡La justicia vencerá!**

Ante la avalancha de improperios parece que los habitantes de Oddworld se han curado en salud poniendo de color verde a Abe y Munch en el juego. Desde luego a estos chicos les gusta mucho ese color (sobre todo si viene en forma de billetes impresos con el símbolo de dólar), pero eso no quita que *Munch's Oddysee* sea un juego más que prometedor. En fin, los usuarios de PS2 tampoco podemos perder la esperanza de una posible conversión a largo plazo. Al fin y al cabo... ¿quién hubiera predicho que *Crazy Taxi* aparecería para la bestia negra de Sony?

(He vuelto) Bien, espero espero que no os haya incordiado mucho. Ameria es una pesada con ganas en ese tema. Por cierto, ahí os caen dos preguntillas sobre juegos: ¿Creéis que algún día de estos harán un juego de rol sobre Reena y Gaudi? A mi me encantaría que lo hiciesen.

¡Pero si ya los hay! (¡bieeeen!)... en Japón, claro (¡buaaaaa!). La serie manga, que en la versión original responde al nombre de *Slayers*, ha tenido tres juegos más o menos roleros en PlayStation: *Slayers Royal*, *Slayers Royal 2* y *Slayers Wonderful*.

¿Van a sacar algún nuevo juego de *South Park* para PS2? ¿O es que ver a la Sra. Crabtree (la que conduce el bus de los críos) generada con el potente motor gráfico de PS2 sería demasiado impresionante?

La verdad es que vistos los resultados de los juegos que aparecieron para la PlayStation de 32 bits casi preferiríamos que dejaran en paz esta descacharrante serie (¡hasta los responsables de los dibujos animados reniegan totalmente de tamaños bodrios!). De momento no sabemos nada de juegos para PlayStation 2 de *South Park*, pero mientras Cartman y compañía sigan cosechando éxitos no nos extrañaría que siguieran cayendo en nuestras manos adaptaciones jugables, capaces de matar de aburrimiento a Kenny en menos de 5 nanosegundos.

¿Serían los juegos o juego de *Futurama* tan patéticos como *The Simpsons Wrestling*, o podré ver a Bender generado gráficamente de una forma decente?

The Simpsons Wrestling no nos parece una maravilla pero tampoco lo calificaríamos de 'patético' (la posibilidad de dar de *yoyas* a Flanders ya supone un gran aliciente para los fans de la serie). Se ha confirmado que habrán adaptaciones de *Futurama* para PS2 y X-Box, pero de momento no sabemos ni de que género serán esos títulos (¡otro de karts no, piedad!).

Por último querría saber qué ocurrió con Morgan y si me podríais dar su dirección porque desde aquí le pedimos: ¡¡Por favor Morgan, vuelve a escribir, te queremos!!

No podemos daros su dirección sin su consentimiento, así que nos unimos a vuestra súplica: ¡Vamos Morgan, anímate!

NOVATA AL VOLANTE

Lola Pintor (Almería)

¡Hola! Me llamo Lola y soy una reciente adicta a los juegos. Hace un año que me compré la PSX y me encantan los *survival horror* y los juegos de aventura y acción. Me gustaría haceros unas preguntas pero antes quiero felicitaros por vuestra revista y por el gran sentido del humor con el que hacéis vuestras críticas, de una forma tan ingeniosa.

¡He aquí una nueva muestra de adhesión objetiva, justa, imparcial y bla, bla, bla...

Además os doy las gracias por el fabuloso volante *Fanatec Speedster* que me habéis mandado.

¡Vamos, vamos lectores! ¿No sospecharéis que los piropos anteriores se deben a este pequeño regalito? ¡Cuánta mala fe que hay en el mundo!

Me alegré muchísimo al recibir el premio porque justo el día antes había aprobado el examen práctico de conducir. Ni a cosa hecha, ¿eh? Os podéis imaginar el cachondeo de los colegas diciéndome: "Bueno, ya te falta menos para tener el coche completo" o "¿Pero qué carnet te has sacado?" o "Te han mandado un volante para que no salgas a la carretera y seas un peligro".

No hagas caso a esas críticas burdas y zafias. Es muy fácil caer en la bromita fácil. No te preocupes por nada... pronto haremos un sorteo de la rueda de repuesto y del gato. Lo que no podemos enviarte son los tornillos, porque bastantes nos faltan en la Redacción.

¿Qué es exactamente eso de los códigos y cómo funcionan los cartuchos?

Los antiguos cartuchos de trucos se conectaban a un puerto exterior que tenían las PlayStation más antiguas y que con el tiempo desapareció para 'abaratar costes de producción'. Con ellos se podían introducir códigos con los que poder alterar factores como el número de vidas o créditos de un juego, por ejemplo. Actualmente han aparecido unos CDs que hacen la misma función que los cartuchos para las PlayStation más recientes y las PS One.

Por fin he conseguido terminar el *Tomb Raider IV*. Quisiera saber cómo enfocan el *TR Chronicles* con Lara bajo tierra. ¿Consigue salir? ¿Revive todas sus aventuras antes de morir? Leí algo de que transcurre en varios sitios diferentes y no sé si en distintas épocas de su vida. ¿Es una biografía póstuma?

APRIETAN LOS CALORES ESTIVALES, KING ÁFRICA NOS INUNDA LOS PABELLONES AUDITIVOS CON SU PACHANGADA DE TURNO Y, POR ENCIMA DE TODO, ¡LAS VACACIONES ESTÁN AL CAER! NADA COMO UNA BUENA CONSOLA PARA SOBRELLEVAR LA MODORRA DE LA SOBREMESA Y LAS LARGAS NOCHES CON MOSQUITOS ZUMBADORES. ¿TIENES TIEMPO PARA HACER DIBUJOS? ¡ENVÍALOS! ¿DURANTE TU INSOMNIO TE SURGEN DUDAS SOBRE EL FUTURO DE TU CONSOLA? ¡REMÍTELAS!

08830 SANT BOI DE LLOBREGAT (BARCELONA)

planet@intercom.es

El juego empieza con el supuesto entierro de Lara, momento en el que se rememoran 4 aventuras de su vida que, evidentemente, conforman los 4 'mundos' del juego. Las 4 localizaciones que aparecen son concretamente: Roma, un submarino ruso, una isla irlandesa (con una Lara adolescente que no tenía que fabricarse los sujetadores a medida) y un súper-rascacielos al estilo del de *La Jungla de Cristal*. Sí, efectivamente, *Tomb Raider: Chronicles* es una especie de biografía de nuestra heroína con la que ha hecho un buen dinerillo. ¿Será Lara Croft la Sara Montiel de los videojuegos?

¿Habrá un truco para hacerla estallar cuando acabe con tu paciencia? He pensado que una vil venganza cuando no le dé la gana de saltar sin caerse sería hacer que se le hinchen las tetas hasta que exploten y desparrame la silicona por toda la pantalla. ¿Qué come esta chica para que le crezcan tanto?

¿Gazpacho en *teta*-brick? (Sí, se supone que es un juego de palabras gracioso: reíd aunque sea por pena).

P.D: Quizá cuando termine de ahorrar para comprarme el coche pueda conseguir la PS2, porque ha sido un golpe muy bajo eso de sacar el *Silent Hill 2* para la consola 'trabaja un mes sólo para pagarla'.

¡Venga, venga que no hay para tanto! Seguro que ahorrando un poco te llega para todo. Eso de que hay que comer para vivir es un mito.

¡QUE VIVA *GRANDIA*!

Miguel A. Capitán (Sevilla)

Queridísimos redactores: ¿Qué tal estáis? Seguro que currando, divirtiéndoos y ganando pasta al mismo tiempo.

¡Jo! Siempre se nos acusa de las mismas falsedades. "Ganando pasta", "ganando pasta"... ni que nos dieran un kilo de macarrones por artículo, oye.

¿Me podéis aclarar en idioma popular qué diferencia hay entre fondos renderizados, prerenderizados y poligonales?

¿En idioma Popular? ¿Qué quieres, que te lo expliquemos al estilo Aznar diciendo "mire usted, las renderizaciones son importantes, a mi me gustan las renderizaciones" o "¡váyase, señor polígono!"? Dejando la política a un lado te diremos que los fondos prerenderizados (a veces también denominados renderizados) no dejan de ser 'dibujos' estáticos creados por ordenador que pueden dar más o menos sensación de tridimensionalidad. El juego que más popularizó en PlayStation este tipo de gráficos fue *Resident Evil*. Los escenarios poligonales están creados por la propia potencia poligonal de la consola, con lo cual se pueden mover y rotar casi a voluntad. ¿Ejemplos? *Tomb Raider* o *Spyro*.

He jugado a *FFVII* y *FFVIII* y voy por el segundo CD de *Grandia* y puedo afirmar que, sin llegar al nivel técnico de *FF*, es mucho más divertido. Mensaje a todos los lectores hastiados de combates repetitivos: ¡jugad al *Grandia* y veréis lo que es un sistema de combate fácil y sencillo, con el que os podéis tomar vuestro tiempo para pensar! Además la duración de todos los combates (incluidos jefes) no pasan de los 15 minutos. (Nota: Si el director de publicidad de *Grandia* lee esto... ¿cuánto me van a pagar por la incitación a la compra que estoy haciendo de Justin and Feena Inc.?)

No eres el único que piensa que los juegos de la compañía Game Arts, como *Grandia* o *Lunar*, tienen una mecánica y personajes que están por encima de los mismísimos Final Fantasy. Claro que los juegos de la saga de Square tienen bazas muy importantes para el público español: los gráficos son mucho más espectaculares y, sobre todo, están traducidos al castellano. Si tanto te ha gustado Grandia, vete haciendo con una PS2 porque se ha anunciado ya una conversión de *Grandia II* y un nuevo título de la serie para este sistema. (Nota: En su día ya dijimos nosotros que Grandia era un excelente juego y no hemos recibido nada a cambio. Y eso que le pusimos de titular "Hoy, puede ser un Gran...día". Bueno, pensándolo bien, aún hemos tenido suerte de que no nos hayan enviado a Carlos de *Gran Hermano* para agradecer a base de yoyas nuestro 'ingenio'...).

¿Cuántos Playdólares ha obtenido ya Sony con las ventas de la PS2?

La cifra exacta en PlayDólares no la sabemos, pero si tienes en cuenta que en un año Sony ha vendido en el mundo ni más ni menos que 10 millones y medio de consolas de ésas que en España han cotizado a 15.000 duros, puedes ir haciendo cálculos. Piensa que de la PlayStation original sólo se vendió un tercio de esa cantidad en el mismo periodo de tiempo.

¿Seríais capaces de vislumbrar con vuestra magna inteligencia qué pelotazo puede haber para PSX, aparte de *Alone In The Dark*, antes de que la espiche? Ya sabéis, por eso de morir matando.

Hay un montón de títulos como por ejemplo... por ejemplooooo, estoooo... Pues como no le des a la Play con un balonazo de playa, mucho nos tememos que pocos pelotazos va a haber... Bueeeno, tampoco podemos ser tan pesimistas. Están al caer MegaMan Legends 2 y Breath Of Fire IV, y para estas navidades se esperan *Spiderman 2* y *Syphon Filter 3* que seguramente harán reverdecer los laureles de la consola. Aunque tenemos ciertas esperanzas con *Power Diggerz* y *Perro y Lobo*, unos títulos con menos nombre pero que tienen pinta de ser originales y divertidos.

¡Vamos, no seáis posesivos y dadnos el teléfono de Hana y su amiguita de *Fear Effect*!

Por supuesto, el teléfono es el 487 234 567 069 122 007... ¡Oh! Perdón. Este número en realidad es el número de pelos de la cabeza que se le han caído el último mes a nuestro lampiño director... Respecto a ese teléfono... ¿tú crees que si lo tuviéramos estaríamos aquí contestando tu carta? Anda que...

Conclusión sobre *Tomb Raider V*: el peor, el más fácil y el que menos puzzles tiene.

A nosotros nos pareció mucho peor *Tomb Raider III*. Vale, era largo y difícil, pero también era más aburrido que pescar en un botijo y el motor gráfico mareaba más que un crucero de perdices durante un maremoto.

De vuestra respuesta depende que me compre el *DarkStone*. ¿Es lo más parecido que ha salido en la gris al grandísimo *Light Crusader* de Mega Drive?

De *DarkStone* se puede decir efectivamente que parece un juego de MegaDrive (más que nada porque gasta unos gráficos que parecen tener de 10 años pa'rriba), pero nunca lo

EL GALLINERO

¿CON SNAKE NO SE JUEGA?

KRAWICH TEWAR (CANTABRIA)

Desde siempre se ha venido criticando a *Metal Gear*: que si era corto, que si el *Syphon Filter* es mejor, pero yo siempre le seré leal. ¿Es corto? Pues pásatelo en el modo mas difícil. ¿*Final Fantasy* es mejor? NO, NO y NO. El *MGS* tiene mejor historia que el 99'9% de los juegos actuales. Tiene mejores gráficos, unos escenarios y personajes 3D excelentes y por último va a salir su hermano mayor, *Metal Gear 2: Sons Of Liberty* que va a ser un duro golpe para la competencia. Si alguien quiere decirme algo que mande un e-mail aquí: c.water@terra.es

ÁLEX LÓPEZ (VÍA E-MAIL)

En el numero 28 aparece en *El Gallinero* una opinión de un tal Luis Fernández y dice que *MGS*, es decir, el mejor juego de la PSX, tenía un fallo. Era que al principio Snake le decía a Mei Ling por el Codec que estaba muy guapa, y él decía que si sólo lleva un auricular cómo podía verla. Pues si te fijas, cuando estás en el montacargas que hay entre el alto horno y el combate con Vulcan Raven, Master te llama por Codec y te dice QUE APAGUES EL MONITOR. Eso es que Snake lleva un pequeño monitor.

LA LEYENDA DEL PLAGIO...

TOMOYO SHAHORANH (PONTEVEDRA)

Jugué a *Legend Of Legaia* y es un juego muy simpático. Después probé el *Legend Of Dragoon* pero no me gustó, ya que es un simple plagio de *Final Fantasy*, y muy malo por cierto.



compararíamos en calidad a esa joya llamada *Light Crusader*.

¿Cuál ha sido el puzzle que más trabajo os ha costado resolver en la PSX? El más alucinante que he visto es el de la chica de la TV que hacía aerobic en *Fear Effect* y que abría una puerta secreta. ¿No se os queda cara de bobos cuando lo resolvéis?

Cuando vemos a las chicas de *Fear Effect* efectivamente se nos quedan caras de bobo, pero no por los puzzles precisamente (¡gññññ!). Respecto al puzzle que más vueltas le hemos dado, si no nos equivocamos fue el del piano de *Silent Hill*... cuando lo jugamos por primera vez en japonés. Claro que las retorcidas pistas que daba el juego no se entenderían ni escritas en esperanto, pero bueno.

¿Cuál es el mejor gráfico de un lugar que hayáis visto? El mío es la entrada de Neo Ark en *Parasite Eve*: es alucinante.

Quizá el escenario de la *intro* jugable de *Vagrant Story*... Aunque para ser justos los mejores gráficos se los lleva *Shen-mue* de Dreamcast (un minuto de silencio en su honor, por favor, que hay que respetar a los muertos). El salón recreativo que sale en ese juego es muy parecidoa aquél en el que pasamos toda nuestra infancia. ¡Qué tiempos aquellos!

¿Por qué no dedicáis un mes un suplemento dedicado al lector publicando un mogollón de cartas, incluyendo las 10 mejores preguntas de la historia de la sección, las 10 más graciosas, las 10 más difíciles para vosotros (sí, ésas en las que habéis tenido que contestar casi cualquier cosa para salir del paso)...?

¿Contestar cualquier cosa para salir del paso? ¿Nosotros? ¡Nunca! Respecto a lo de ese especial *Al Habla*... esto, ¿tú sabes lo que ha subido el precio de la tinta amarilla con la que se imprimen estas páginas? Si es que tenéis cada idea que...

Se despide ya el presidente del Lara Fun Club. ¡Bye, bye!

¡Bye! Nos vemos en la cola del cine el día del estreno de la película de *Tomb Raider*, ¿eh?

UN PASAJE AL E3, POR FAVOR

Mr.Octopus (vía e-mail)

Buenas, Planet, soy Mr. Octopus y tengo unas dudas que espero que me resolváis, ya que sois la revista mas decente que ha pasado por el quiosco. Allá voy: (y perdón por las faltas de ortografía que espero que me las corrijáis, ya que no tengo un teclado en el que se puedan poner acentos ni abrir interrogaciones).

No te prrrreocupes! Los TeXtos de PlainetStaion estan reppassados konchienchia.

¿El *MGS2* estará doblado?

Lo vemos difícil: hemos intentado 'doblar' un DVD en la Redacción y se nos ha partido por la mitad.

Me refiero a si estará traducido al castellano, que luego hacéis chistes malos con esa palabra.

¡Rayos! ¡Nuestros lectores ya nos conocen como si nos hubieran parido! ¡Ejem! Bueno, el tema de *Metal Gear* es un poco complicado de contestar. La fecha del lanzamiento del juego está bailando entre las Navidades y la primavera, y no está descartado que se publique con las voces en inglés para ganar un tiempo valioso y que *MGS2* se beneficie de la rentable campaña de reyes. De momento nada es seguro y habrá que esperar a ver cuándo sale en Japón y luego mirar el calendario...

¿Cuánto costaría ir a ver el E3 en persona, en un viaje para 3 personas aproximadamente? Una burrada me imagino...

Lo que sería una burrada es ir... Sólo los profesionales del sector (como nosotros) pueden asistir a esa feria de Los Angeles, así que en tu caso no podrías entrar ni pagando, cosa que nos llena de tristeza el corazón (¡je, je, je!).

¿Saldrá para PS2, aprovechando sus capacidades para Internet todavía inaprovechables, una conversión del juego que pronto saldrá para PC, llamado *Majestic*?

En el reciente E3 de Los Angeles, EA no habló de ninguna posible conversión a PS2 ni a largo plazo siquiera, cosa bastante lógica porque a este paso hasta *Cine de Barrio* tendrá antes un portal de Internet que cualquier consola.

¿Hay previsto algún simulador de vida tipo *Los Sims* para PS One / PS2 ?

Pues no, pero teniendo en cuenta el éxito que han cosechado en PC hay bastantes posibilidades de que caiga algo en consola. A nosotros nos iría de perlas: este tipo de juegos son nuestra única opción para sentar la cabeza y tener una familia. Con tanto videojuego tenemos menos vida social que el Jorobado de Notre Dame en *Sensación de Vivir*.

Por cierto, conseguí una PS2 sin tener que reservarla ni nada, y sin hacer cola, después de Navidades. Me parece que se exageró un poco con lo de que era difícil conseguirla...

Bueno, lo realmente complicado era conseguir que el banco te diera un préstamo para comprarla presentando como aval una colección de vídeos de Paco Martínez Soria, como hizo nuestro redactor jefe Holybear. De todas maneras, sí que es cierto que en las primeras semanas de venta no era fácil encontrarla en las tiendas, pero para Navidades todo estaba ya solucionado...

Echo de menos los juegos a los que yo jugaba cuando tenía 24 meses de edad con mi PC. ¿Hay algo parecido a esos juegos de los 90 / 95 para la PS One? Me refiero al tipo *Lemmings*, *Blues Brothers*, *The Lost Vikings*... (como habréis deducido ya, tengo unos 132 meses de edad).

Si te puede la vena nostálgica puedes hacerte con *Lemmings 3D* (horripilante) y *The Lost Vikings 2* (recomendable).

Bueno, se despide el jugador con 9 'ajes' (sic.) de experiencia en el mundo de los videojuegos y con 11 'ajes' (sic.) de edad actual.

Eso significa que te has pasado un 82% de tu vida jugando... cosa que explica el poco tiempo que has tenido para la ortografía en inglés. ¡Con tanto *aje*-treo!

PS2, ¿AHORA REBAJADA?

Gilberto Olcina Fitor

Para empezar quería comentaros que vuestra revista es la mejor y *to'* eso, pero como tengo prisa voy a ir al grano:

¡Hay que ver cuanta prisa! Se ve que con eso de los exámenes se pilla más estrés que jugando al escondite con el hombre invisible.

¿Es verdad que para verano la PlayStation 2 va a bajar de precio hasta 50.000 pesetas?

¡Quietoooo paraoooo! Es de suponer que saldrá un pack especial que incluirá *Gran Turismo 3* y PS2, y que el precio oficial de la consola bajará

PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

Hola, me llamo Xavi. Me gustaría cartearme vía e-mail. Me podéis enviar e-mails a Zell1919 @hotmail.com. También podéis suscribiros a un club llamado Club Spider, cuya dirección es:
Amarant1@terra.com.

¡Hola! Me llamo Toni, tengo 13 años, me gustaría cartearme con chicos/as de toda España sobre PS One y *Final Fantasy*. Mi dirección es:
C/ Tarragona nº 41, 1º 1ª
08507 Santa Eugenia de Berga (Barcelona)

Hola, somos dos chicos de Zaragoza, a los que nos gusta jugar a la Play (sobre todo a los juegos de acción, deportivos, shoot'em-ups...) y la música. Mandamos una revistilla al mes con las noticias más interesantes sobre consolas si te haces socio de nuestro club PlayInteresting. Mándanos una carta con tus datos personales a:
Carlos Sandoval
C/ Averroes nº16, 7ºA
50015 Zaragoza
e-mail: clinton@silvanmail.com

Se ha inaugurado Play Club, un club donde podréis conocer a otros chicos/as y cartearlos. Podréis participar en juegos, concursos, comprar y vender vuestros títulos de PlayStation y PC. Habrá regalos, recibiréis una revista mensual y cientos de sorpresas más. Escribid a:
Jorge Pérez Guzmán
Centro Teixero, Ctra. Paradela s/n
15310 Curtis (A Coruña)

NOTA: LA REDACCIÓN NO SE HACE RESPONSABLE DE LOS CLUBS Y LECTORES QUE PARTICIPAN EN ESTA SECCIÓN.

ligeramente, pero de momento a 50.000 ni en sueños.

¿Está teniendo algún tipo de problemas como los tuvo en Japón?
No que nosotros sepamos. Los primeros fallitos han sido subsanados. De algo nos tenía que servir a los europeos ser los últimos en ver la PlayStation 2, ¿no?

¿Es cierto el rumor que dice que Sony ha empezado a trabajar en un nuevo proyecto que posiblemente sea la PlayStation 3?
Una de las preguntas clásicas de la sección. Por última vez: Sony siempre está investigando en hardware de cara al futuro, pero no significa que vayan a sacar una nueva consola mañana. A la PlayStation 2 le quedan muchos años por delante, tranquilo.

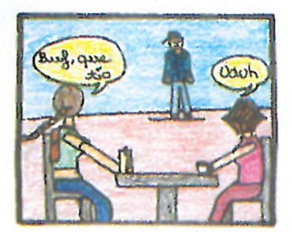
Aún no tengo mi PlayStation 2, pero ya he confeccionado mi lista de juegos imprescindibles (la mayoría todavía no están a la venta), y quiero, si puede ser, que me digáis qué juegos debería incluir o no incluir.
De la lista que nos has entregado sólo consideramos realmente como imprescindibles a *Silent Hill 2* y *Final Fantasy X*. Hay otros interesantes pero que tampoco llegan a ser obras maestras ni mucho menos, como *Crazy Taxi* o *Shadow Of Memories*. Finalmente como más bien prescindibles pondríamos a *Orphen* y... *The Bouncer* (mira la crítica de este mes y averigua por qué).

Bueno esto es todo, espero que me respondáis a todas, si es posible claro y si necesitáis a alguien para probar y valorar los juegos, no me importaría estar horas y horas jugando. Ja, ja, ja.
Pues ahora que lo dices necesitaríamos un redactor especializado en la saga *Hugo* y *Army Men* (el último que tuvimos curiosamente se ha hecho Monje de los Capuchinos Nescafé y ha dejado su vida mundana). Interesados, enviar currículum por su cuenta y riesgo.























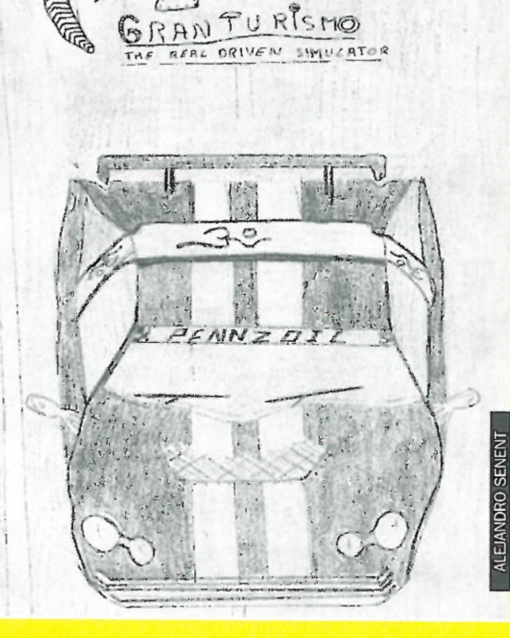


MIGUEL ANGEL GUTIERREZ



ROCÍO GRANJA

¡GANADORA!
TARJETA MEMORIA 2MB



ALEJANDRO SENENT

¿LA TRAICIÓN DE PLANET?

Miguel Ángel y La Panda
(Lora del Río)

¡¡Hola redactores!! Escribimos esta carta en nombre de la comunidad de usuarios de PSX de nuestro barrio y creemos que también en el de muchísimos usuarios de toda España (somos más de un millón y medio).
Hmmm... ¡Cuánta solemnidad! Parece que los remitentes de esta carta están más serios que el conde Drácula con dolor de muelas. Veamos...

El motivo es la tendencia tomada por *PlanetStation* en los últimos meses: nos dijisteis que los contenidos de la revista se guiarían por el mercado y creemos que a la vieja gris la estáis abandonando descaradamente. Esto es una visión particular nuestra, pero creemos que en Europa y, concretamente en España, el mercado de PS2 parece que aún no se ha asentado y que tardará bastante en hacerlo. Aquí no todo el mundo es rico como en Japón, donde tanto el precio de la consola como el nivel adquisitivo de los usuarios de aquel país es muy superior. En consecuencia es de suponer que ante la abundancia de contenidos de PS2 en *PlanetStation*, los usuarios clásicos se sientan un poco al margen. Esto debe ser negativo tanto para Planet como para nosotros, que no podemos disfrutar de una magnífica revista como la vuestra. Es justo reseñar que la tendencia de Planet es la que están asumiendo el resto de las revistas del mercado videojueguil. Si es verdad que los buenos títulos de PSX son más escasos que las hamburguesas en un restaurante vegetariano, siempre se puede echar mano de lo clásico. Ésta es una inquietud de unos cuantos usuarios que os quieren. ¡¡Un abrazo!!
Estimados lectores y amigos: entendemos vuestras quejas y compartimos incluso parte de vuestras críticas, pero mucho nos tememos que desde Planet poco podemos hacer al respecto... aunque lo intentaremos. Vayamos por partes: no podemos estar más de acuerdo en cuanto a lo de la particularidad del mercado español: aquí la incidencia de las nuevas consolas apenas sí se empieza a notar y la mayoría de los usuarios son de 32 bits. El problema es que, desgraciadamente, los juegos se hacen pensando en EEUU y Japón, dónde está el mayor número de ventas, y no en España. El resultado es que actualmente la inmensa mayoría de lanzamientos en el mercado corresponden a Playstation 2 y no a PSOne. Es totalmente injusto, pero... ¿qué podemos hacer nosotros, míseros redactorzuelos? ¿Volver a publicar los artículos de hace 2 años para recordar los viejos



tiempos? ¿Ignorar la avalancha de software, cada vez de mayor calidad, que sale para PS2? Dudamos mucho que otra revista trate con más cariño que nosotros a los viejos usuarios de la Play, pero no podemos cerrar los ojos a la realidad. Además, tras lo visto en el E3, estamos seguros que la mayoría de vosotros acabará con una PS2 en casa más temprano que tarde, y suponemos que os gusta estar informados de los que se cuece en esta consola aunque no la compréis mañana mismo. De todas maneras nos ha gustado vuestra reflexión y nos apuntamos lo de los juegos clásicos. Hasta pronto y ánimo... ¡que os vemos más tristes que a Mimosín en un concierto de Metallica!

DESDE EL OTRO LADO DEL ATLÁNTICO

Lenin Vélez (vía e-mail)

Hola amigos los escribo desde Ecuador. Quisiera que me resuelvan algunas dudas, aunque primero quisiera que me den una explicación valedera de por qué su revista llega seis meses más tarde de lo que se edita, y en un número tan reducido que más de una vez me he quedado sin una *PlanetStation*. El último número que tengo es el 26, y para cuando respondan este e-mail ya irán por el 35 por lo menos.

La explicación es fácil: *PlanetStation* es una revista pensada y editada para el mercado de España. Otra cosa es que su exportación a Sudamérica tenga éxito por aquello de que tenemos el mismo idioma, pero siempre llegará más con retraso, claro. ¡¡¡Aprended, españoles, de nuestros lectores iberoamericanos, que nos leen pese a las adversidades y a nuestros chistes de Marujita Díaz!!!

En su país la Play 2 ya los invadió, en el nuestro está en proceso, pero quiero saber si se venden chips para la consola de 128 bits. aquí un disco pirata nos cuesta tan sólo de dos a tres dólares y su revista 3.10 dólares. Es decir, que en la mayoría de los casos un disco de Play es más barato que su revista.

Bueno no sabemos mucho sobre la legislación ecuatoriana, pero aquí el chip, y no digamos ya las copias piratas, están más fuera de la ley que utilizar un revólver para sacar dinero del banco en lugar de la tarjeta de crédito. Dicho esto... ¿de verdad quieres que fijemos el precio de la revista en base al nivel de cotización del software pirata? No sabemos cómo se dirá esto en tu país amigo, pero aquí sólo podemos manifestar una cosa ante tu petición: tienes más morro que una lata de callos caducados.

Quisiera que me pongan claro algunos juegos. El mejor juego para PSX de fútbol.

ISS Pro Evolution 2.

El mejor juego de carros Fórmula 1 para PSX.

Como suponemos que lo del "carro" no tiene nada que ver con el bueno de Manolo Escobar, te recomendamos los dos primeros juegos de Psygnosis sobre F1 (*Fórmula 1* y *Fórmula 1 97*)

El mejor juego de box para Psx.

¿'Box' significa boxeo? En tal caso, nos decantamos por *Knockout Kings 2000* en el apartado de simulación y *Ready 2 Rumble: Round 2* si buscas acción arcade.

¿Cuál de los *Tomb Raider* es el mejor para PSX?

A nivel técnico: *Tomb Raider: Chronicles*. A nivel jugable: el primer e irrepetible (por mucho que lo intenten con todo el poder de la 'silicona') *Tomb Raider* original.

Y por último, la mejor chica de la Play.

Nosotros no somos hombres de una sola chica (ejem, ejem), por lo que nos es imposible quedarnos con tan sólo una (ya sabéis chatis, llamad sin reservas). Para que te hagas una idea de nuestras preferencias te citamos unas cuantas: Aya Brea (*Parasite Eve*), Reiko (*Ridge Racer Type 4*), Jenny (*Bloody Roar 2*), Sara Montiel (*La Momia*)...¡uy! Borra la última, que ha sido un lapsus.

FINAL FANTASY... ¡HABLA!

Zell 34 (vía e-mail)

Hola, antes que nada quiero darle un saludo a Drako y a su fabuloso coche Drakomóvil, e invito a que alguien me mande un e-mail a zell34@terra.es

¡Qué simpático! Ante la cantidad de fans del Drakomóvil, hemos iniciado una campaña por su liberalización del depósito de la grúa municipal en el que ha sido confinado sin juez, sin jurado ni nada. Su amo, el director de Planet Drako ha declarado: "Hombre, yo pensaba que lo de

AL HABLA

la Zona Azul era un homenaje a los pitufos. ¿Cómo iba a saber yo que se tenía que pagar para aparcar?". Enviad vuestras cartas de apoyo a la Redacción.

Bueno ahora las preguntitas: ¿cuántos *Army Mens* hay en la Play? ¿24?

No tantos, no tantos... 'Sólo' han salido más o menos una decena para PSX y tres o cuatro más para PS2. Lamentamos no poder ser más precisos, pero es que estos soldaditos verdes crían como conejos y desde que escribimos hasta que se publica la revista suelen aparecer un par de vástagos más de esta 'mítica' saga.

¿El Final Fantasy X tendrá voces?

Pues en el E3 pudimos oír personalmente que las escenas cinemáticas del juego sí que tienen voces.

¿Habrá alguna vez en la vida un juego como el *Perfect Dark* de la Nintendo 64 en PlayStation?

Si buscas *shooters* subjetivos en primera persona (juegos al estilo *Quake* para los que no dominen los tecnicismos), que además tengan toques de aventura, sólo te podemos recomendar *El Mañana Nunca Muere*, *Alien: Resurrección*. De todas maneras tampoco son tan buenos como *Perfect Dark*.

¿Cuál es el juego que más haya utilizado los 32 bits al máximo?

Vagrant Story es el juego que más ha exprimido las capacidades técnicas PS One hasta la fecha, al menos en lo que respecta a gráficos poligonales.

PS2... ¿QUÉ ES ESO?

Claudia Llopis

Hola , ya llevo varios años comprando estas revistas y siempre me pregunto qué son las siglas 'PS2'. ¿La peña las entiende o es que soy corta?

Estimada Claudia: Comprendemos perfectamente que en las revistas del sector haya palabros dignos del diccionario de Chiquito de la Calzada (*anti-alias, curved surfaces, cell shading, scroll parallax*) pero... ¿PS2 precisamente? Vamos a ver, sólo te daremos una pista: en esta revista se habla de juegos de PlayStation y PlayStion 2, por lo tanto PS2 significa... ¡no, 2 *Petit Suisses*, no! Si no lo has adivinado todavía, vuélvenos a escribir.

JUEGOS PENOSOS EN PS ONE

Raúl Centeno (vía e-mail)

Hola Planet, empiezo este e-mail tan fríamente porque me doy cuenta de que la Play muere (a pesar de que lo neguéis).

Tranquilo, aunque la PlayStation esté empezando a flaquear... ¡si muere, la PlayStation 2 la vengará!

Me llamo Raúl y soy de Madrid. Llevo 30 números con vosotros riendo con esos chistes penosos, llorando ("¡Por Dios 3DO, parad ya con los *Army Men*!")...Vamos, que he pasado lo insufrible.

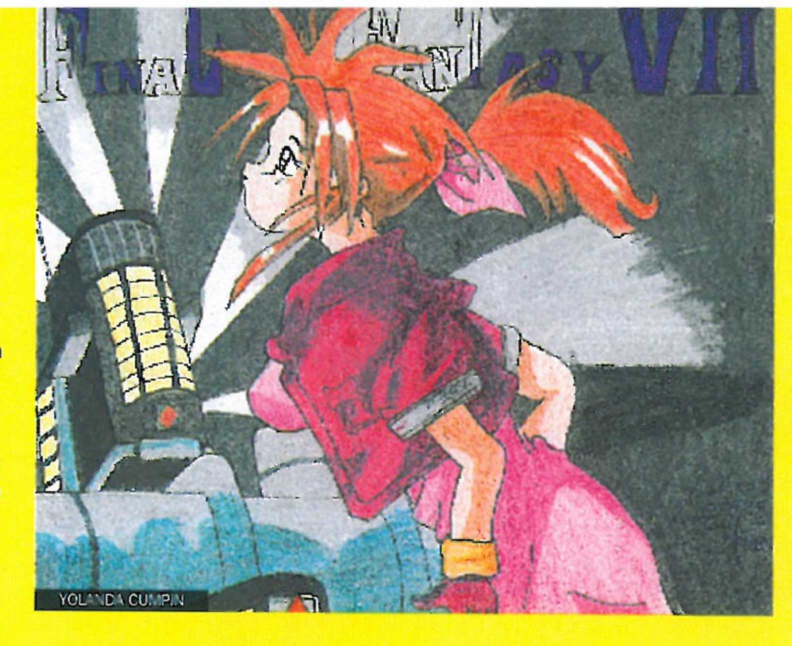
¿Chistes malos? Eso es una gran mentira. A ver qué os parece éste: "¿Qué es una Brújula? ¡Pues una *viéjula* con *escúbula*!" ¿Qué? Pa' troncharse de risa, ¿eh?

Treinta números comiéndome la cabeza pensando qué preguntar... y ahora... (snif)... la Play... (un poquito de lloriqueo)... va a descansar en paz.

Si hay algo que nos gusta de esta sección es la alegría de vivir y la gracia que transmiten las cartas que recibimos. ¡Así da gusto trabajar! (Esperad un momentito, que vamos a por nuestra infusioncita de cianuro).

Me imagino que no publicaréis este e-mail, y seguiré el ejemplo de muchos (en el sobre del e-mail adjunto la 'paga extra' y las llaves de un Ferrari para Drako: por favor, tira el coche que da pena).

No pienses que nos estás haciendo un gran favor. Los redactores estamos hartos de recibir un montón de 'pagas' (¿no has oído eso de que "quien la hace la paga"? Pues los jueces nos lo suelen decir a menudo antes de dictar sentencia). Y por supuesto, estamos hartos de que nuestros lectores nos obsequien con montones de llaves... especialmente de Judo.



YOLANDA CUMPIN

Me dejo de tonterías y voy al grano que tendréis mucho que leer (o eso decís, seguro que muchas cartas se pierden por ahí).

¡Extraviarse cartas! ¡Eso sí que es pura ciencia ficción! ¡Ostras! ¡Ha llegado una misiva del ministerio de Defensa! Exige que Drako se incorpore a las filas del ejército... ¡en verano del 92! No, si es que de tanto en tanto le tendríamos que echar un ojo al correo urgente...

¿Cuánto le queda de vida a mi Play?

Según dicen, más que a un fumador de tabaco... que tampoco es que sea mucho. Por lo que hemos visto en el E3, el despegue de la PlayStation 2 será imparable estas Navidades, y los programadores apenas muestran interés en la vieja consola de 32 bits.

¿Por qué los últimos juegos son tan penosos? ¿Es que sus desarrolladores hicieron los juegos hace 3 años y han esperado hasta ahora para sacarlos aprovechando que no hay competencia?

Algo de eso hay, pero lo que pasa realmente es que los grandes genios de la programación como Namco, Square o Capcom se han volcado en otras consolas más potentes y los únicos equipos de programación que lanzan software para PS One son, salvo excepciones, bastante mediocres.

¿Queda por ahí algún último juego de rol en condiciones por salir para Play?

La gran esperanza de los amantes españoles del rol clásico es *Breath Of Fire IV* que está al caer. Aparte de este vemos muy difícil que aparezca algún nuevo juego de rol rompedor en PSX. Ojalá se publicaran en Europa juegos que sí pueden disfrutar los estadounidenses (el pack *Chrono Trigger* + *FFIV*, *Dragon Quest VII*, *Valkyrie Profile*, o los imprescindibles *Lunar 2* y *Chrono Cross*).

¿Vais a publicar mi carta? Creo que sería una falta de respeto por vuestra parte negar la publicación a un chaval que lleva con vosotros tres años, fiel, cada mes... Además, veo publicadas cartas de gente que sólo lleva 2, 3, 4 números...

Que sí, que sí... Que nos lees desde que publicábamos la revista en papiro y ahora quieres tus 15 minutillos de gloria. Eso está hecho.

No sé qué más decir (30 números y no sé qué más decir, soy la hostia), más que: ¡¡¡¡¡Publicad mi carta!!!!!! ¡¡¡¡¡*Pleaseeeee*!!!!!!.

Bueno, bueno... No seas tan duro contigo mismo. Nosotros en toda nuestra vida académica sólo hicimos una pregunta (concretamente fue "Señorita, ¿dónde está el lavabo?"). Esperamos tu nueva carta para el número 60 con un par de preguntas más.

GANADORES DE LOS CONCURSOS

CONCURSO LOS DIEZ MEJORES JUEGOS N 33

Inmaculada Delgado Ibáñez VALLADOLID

CONCURSO VANISHING POINT (PLANET 31)

Rubén Nogales Trigueros EL PRAT DE LLOBREGAT (BARCELONA), Alberto Miñambres Santos VALLADOLID, Daniel Díez Gutiérrez LAGUNA DE DUERO (VALLADOLID), Adrián Raya Infantes CAMAS (SEVILLA), Guillermo Portillo Guzmán CÁDIZ, Óscar Muñiz Pereda SANTANDER (CANTABRIA), Salvador Carrasco García MARBELLA (MÁLAGA), Miguel Ángel Parra Sandino SEVILLA, José Manuel Extremera Martínez JODAR (JAÉN), Ángel Saucedo Carrillo MONTIJO (BADAJOZ), Miren Larrea PORTUGALETE (BIZKAIA), Fco. Javier Martínez Estella ZARAGOZA, Alberto Palomares Dévora, RIVAS-VACIAMADRID (MADRID), José Antonio Navarro ZARAGOZA, Carlos Gracia Hernández BADALONA (BARCELONA)



THE BOUNCER (PS2)

Vestidos alternativos
En la pantalla de selección de personajes, mantén pulsados L1, L2, R1 o R2 y pulsa X al elegir uno de los héroes. De esta manera podrás elegir el traje que quieras para cada uno de ellos. Ten en cuenta que esto no sirve en el modo Story.

Leann Caldwell
Acábate el juego seleccionando sólo a Kou. Después de derrotar a Dauragon por última vez verás una secuencia en que tienes que derrotar a Leann. Derrótala para activarla en los modos Versus y Survival.

Kou con vestido MSF
Acábate el juego seleccionando sólo a Kou. Guarda el juego después de que Kou entre en el edificio Mikado como soldado MSF. De esta manera activarás el vestido MSF para Kou en los modos Versus y Survival.

Kaldea
Derrota a Kaldea antes del enfrentamiento final con Dauragon en el modo Story. De esta manera conseguirás activarlo en los modos Versus y Survival.

Dominique
Juega en el modo Story hasta que Dominique destruya el grupo de PD-4s para activarla en los modos Versus y Survival.

Dauragon luchando con un brazo
Juega en el modo Story y derrota a Dauragon en el primer encuentro. De esta manera, activarás la versión de Dauragon que lucha con un solo brazo en los modos Versus y Survival.

Dauragon a pecho descubierto
Completa el juego tres veces con cualquier personaje. Después de derrotar a Dauragon por segunda vez, se levantará y luchará a pecho lata, como los hombretones de verdad (¡oigh!). Acaba con él y conseguirás activarlo en los modos Versus y Survival.

Echidna
Completa con éxito el nivel del Tren de Carga MSD para activar a Echidna en los modos Versus y Survival.

Incrementar rango
Cada vez que completes el juego en el modo Story, el rango de los personajes extra en los modos Versus y Survival se incrementará. Esto no se aplica a Volt, Sion y Kou. Cuando estos tres individuos lleguen a rango S, el resto de personajes desbloqueados en los modos Versus o Survival también se incrementará hasta llegar a S.

Secuencia oculta
Completa el juego con Sion.

Personajes extra
Cada vez que completes el juego obtendrás nuevos personajes ocultos.

Master Wong
Selecciona a Volt o a Kou en su línea argumental a través del edificio Mikado, y haz que uno de ellos luche contra Kaldea. Selecciona ahora a Sion para la batalla contra Dauragon. Después de la lucha, Sion recuerda una reyerta que tuvo con Master Wong. Si lo derrotas activarás a este luchador en los modos Versus y Survival.

Mugetsu con máscara
Acábate el nivel del Edificio Mikado-Jardín Colgante para activar a Mugetsu con su máscara en los modos Versus y Survival.

Mugetsu con máscara
Acábate el nivel Galeos-Medio Vuelo para activar a Mugetsu con su máscara en los modos Versus y Survival.

PD-4
Derrota a PD-4 durante el modo Story para activarlo en los modos Versus y Survival.

Sion con capucha negra
Acábate el modo Survival derrotando a la versión con la capucha negra de Sion para activar ese traje en los modos Versus y Survival.



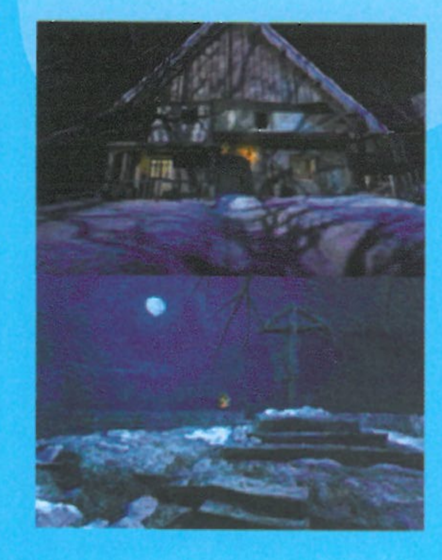


DRÁCULA: RESURRECCIÓN

Uno de los juegos que se está convirtiendo en la estrella de la sección (por difícil y complicado) es sin duda *Drácula: Resurrección*. Este mes, nuestra lectora **Berta Abessolo** reconoce que esta correctísima aventura es "el verdugo de mis noches, de mis neuronas, de mi ser..." (sic.) porque está encerrada en el castillo del banquer... eeehm, chupasangres transilvano. Aquí tienes una breve descripción de lo que has de hacer una vez resuelto el puzzle del zodíaco. Tras atravesar el nuevo camino, Jon encuentra un callejón sin salida y una cerradura con la que ya deberías estar familiarizada. Pon el anillo del dragón en ella. El dragón se mueve y muestra una daga. Coge la daga y vuelve hasta la cerradura, que tiene una hendidura. Coloca la daga en la hendidura y dale la vuelta. Con ello abrirás la boca de la figura. En la boca, pon el guantelete que encontraste en el escudo del recibidor. Una vez dentro, haz click sobre el anillo. Con ello conseguirás revelar un nuevo icono. Coloca el icono de San Jorge que encontraste en el escritorio de la biblioteca y conseguirás que se alce un huevo dorado. Abre el huevo con la llave que encontraste en el escritorio de la biblioteca. Finalmente, coge la llave y el diamante. No olvides coger la daga que había en la hendidura y dejar este corredor.

Con la llave que cogiste del huevo, abre el reloj de la biblioteca. Las manecillas están girando como locas antes de pararse en las doce de la noche, y luego en las 11.40. El retrato de Vlad en el árbol genealógico se da la vuelta. Aquí debes poner la medalla de la orden del Dragón que Dorko reparó con tu sangre. Las manecillas irán hasta las 11.45 y liberarán los cursores del mapa del mundo. Ve a la mesa. Mueve el mapa del mundo para liberar el mapa inferior. Verás la constelación del dragón. Ve al mapa y pon el anillo del dragón en el último cuadrado en lado inferior izquierdo. En las garras del dragón, puedes leer 40 horizontal (círculo azul) y 25 vertical (círculo rojo) Ve al gran mapa del mundo y conecta las marcas para su información. El mapa del mundo entonces se abre y las manecillas se sitúan en las 11.50. Coge la daga que obtuviste en la grieta y sitúala en la parte trasera del dragón. Las manecillas marcan ahora las 11.55 (¡se acerca la hora!). Haz click en la parte superior de la daga y las garras se abrirán. Pon ahora el diamante que encontraste en el huevo en las garras de la daga. Por fin, el reloj marca la medianoche (música de mucho susto y mucho miedo para ambientar, por favor) y el rayo del escritorio comenzará a actuar.

Ve al pasaje secreto. Sube por las escaleras hacia la habitación secreta. Dirígete al atril. Dirígete a la izquierda y haz click en la letra del escritorio. Mira a la derecha y cliquea en el libro. Coge la botella y dirígete al atril. Coloca la cruz que enseñaste a Dorko en el agujero deseado. El atril se da la vuelta. Coge el icono de Da Vinci. El pergamino se enrolla, y debes hacer click encima del atril para conseguir el cuadrado mágico. Debes recomponer el cuadrado mágico (en la primera línea se tiene que leer SATOR y en la última ROTAS). Las esferas dan la vuelta y liberan la cruz aprisionada. Coge la cruz y vuelve a la cámara situada al final de las escaleras. Una vez en la cámara, pon la cruz TENET (la que has cogido antes, vamos) en el nicho. Ésta da la vuelta y las escaleras se sueltan, dándote acceso a la cripta... donde **Berta** podrá continuar ella solita (venga, que ya falta poco) para acabar con el ser más deseado por 9 de cada 10 dentistas.





LEGO ISLAND 2

Gracias a los amigos de **Lego Media** por proporcionarnos los siguientes trucos.

Cambiar colores

Para cambiar el color de los coches, helicópteros y barcos, tienes que apretar el botón seleccionar cuando estés cerca de un vehículo.

Cambiar escenario

Para cambiar el escenario en otra cosa, presiona el botón Retroceso cuando estés cerca de un objeto para convertirlo en otra cosa.

Cambiar usos en cabezas

Para cambiar lo que los personajes están usando en sus cabezas, aprieta el botón Retroceso cuando estés cerca de un personaje y cambia lo que esté usando en su cabeza.

Skatepark

Hay 21 trucos a descubrir en el Skatepark.

Isla Castillo
Busca la página especial de la Constructopedia en Brick Dive para conseguir puntos extra.
Isla de los Aventureros
Dispara a las serpientes mientras las caces para ganar más puntos. En el área Sphinx, puedes saltar en las pirámides y conseguir una joya extra. También en esta área si encuentras el túnel conseguirás una joya extra.
Isla Ogel
Para hacer pizza D, intenta lanzar un ingrediente a través de la ventana y enviar a un pobre ciudadano a su alegre camino al espacio.



MANAGER DE LIGA 2001

Jugadores acelerados
Introduce como nombre de entrenador AMPHETIMINE. Si lo has hecho correctamente aparecerá en pantalla el mensaje 'Eso pasa por tomar tanto café'. Con ello conseguirás que los jugadores vayan más deprisa.
Ojeo selectivo
Introduce como nombre de entrenador BLIND REF (respetando el espacio que hay entre palabras). Si lo has hecho correctamente aparecerá en pantalla el mensaje 'Donde pongo el ojo, pongo la bala'.
Money-money-money
Introduce como nombre de entrenador FILTHY RICH (respetando el espacio que hay entre palabras). Si lo has hecho correctamente aparecerá en pantalla el mensaje 'Pasta Gansa'. De esta forma conseguirás ingresar una buena suma de dinero en tu cuenta.
Con un par
Introduce como nombre de entrenador HARD AS NAILS (respetando los espacios que hay entre palabras). Si lo has hecho correctamente aparecerá en pantalla el mensaje 'Loca Academia de futbolistas'. Con ello conseguirás un equipo formado por jugadores realmente muy agresivos.
We are the champioooonssss!!
Introduce como nombre de entrenador LUCKY STREAK (respetando el espacio que hay entre palabras). Si lo has hecho correctamente aparecerá en pantalla el mensaje 'A ganar se ha dicho'. De esta forma conseguirás ganar cada uno de los partidos.
Construcciones instantáneas
Introduce como nombre de entrenador NO CONSTRUCTION (respetando el espacio que hay entre palabras). Si lo has hecho correctamente aparecerá en pantalla el mensaje 'Estadio a la plancha'. Con ello conseguirás que el estadio se construya rápidamente.
Sana, sana
Introduce como nombre de entrenador POTIONS. Si lo has hecho correctamente aparecerá en pantalla el mensaje 'Matasanos'. De esta forma conseguirás que las heridas se curen en un único día.
Estrellas F.C.
Introduce como nombre de entrenador SUPERSTARS. Si lo has hecho correctamente aparecerá en pantalla el mensaje 'Equipazo'. Con ello conseguirás un equipo de súper jugadores en que todos tienen características al 98%.
Dream Team
Introduce como nombre de entrenador YOU ARE THE DADDY (respetando el espacio que hay entre palabras). Si lo has hecho correctamente aparecerá en pantalla el mensaje 'Dream Team'.

PUCHI KARAT

Jugar como Pattler
Para conseguir un personaje más con el que jugar a este juego, sólo tienes que entrar y salir trece veces seguidas de la pantalla de opciones desde la pantalla de título.

RUGRATS EN PARÍS

Encontrar a Robosnail
Recoge los 16 tíquets dorados que hay en el juego. Utilízalos para comprar el Yelmo de Control de Reptar. Ve al centro del Parque de Golf. Ahora puedes dirigirte hacia la puerta con el letrero Keep Out. Ve hacia Reptar y permanece en el signo del Yelmo. Usa el Yelmo y lucha entonces contra Robosnail.

UNREAL TOURNAMENT (PS2)

Pasar de nivel

Pausa el juego. En la pantalla de pausa pulsa ↑, ↓, ←, →, →, ←, ●.

God Mode

Pausa el juego. En la pantalla de pausa pulsa ■, ●, ←, →, ●, ■. Con ello conseguirás la invulnerabilidad casi absoluta (¡cuidado con las caídas!)

Cabezones

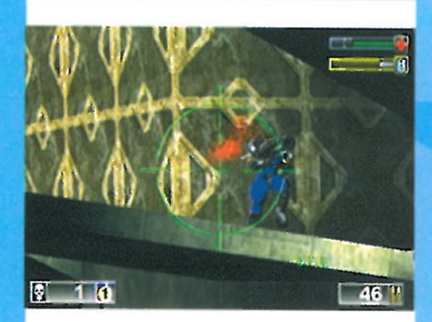
En el menú principal pulsa ←, →, ←, →, ←, →, ●, ●, ●. Ahora puedes entrar en la opción Multijugador. Selecciona cuántos jugadores van a participar. En la pantalla de selección de nivel entra en la opción Modific. Ahora puedes seleccionar la opción Cabeza Grande, para que los jugadores tengan cráneos realmente enormes.

Silenciosamente

En el menú principal pulsa ■, ■, ●, ●, ■, ■, ●, ●. Ahora puedes entrar en la opción Multijugador. Selecciona cuántos jugadores van a participar. En la pantalla de selección de nivel entra en la opción Modific. Ahora puedes seleccionar la opción Sigilo, para que los jugadores cuenten con útiles para ocultarse.

Unos kilos de más

En el menú principal pulsa ●, ●, ●, ↑, ↓, ↓, ↑, ●, ●, ●. Ahora puedes entrar en la opción Multijugador. Selecciona cuántos jugadores van a participar. En la pantalla de selección de nivel entra en la opción Modific. Ahora puedes seleccionar la opción Gordito, para que cada vez que consigamos muertes nos volvamos gordos y más gordos, y cada vez que nos maten adelgazemos.



Munición al máximo

Pausa el juego. En la pantalla de pausa pulsa ←, →, ●, ●, ●, →, ←. De esta forma conseguirás recargar al máximo tu arma.

Activarlo todo

Primero tienes que crear un archivo de juego guardado. Ahora, en el menú principal, selecciona la opción Reanudar Juego. Resalta el archivo en el que quieras desbloquearlo todo y pulsa la siguiente secuencia de símbolos: ↑, ↓, ↓, ↑ ←, ↑, →, ↓.

CÓDIGOS

ACTION REPLAY

ESTOS CÓDIGOS –COMPATIBLES CON VARIOS CARTUCHOS DE TRUCOS– HAN SIDO PROBADOS CON LAS VERSIONES AMERICANAS DE LOS JUEGOS. ES POSIBLE QUE EN LAS VERSIONES ESPAÑOLAS ALGUNOS NO FUNCIONEN.

EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS

Energía infinita (todos los niveles)
800745D0 5000
Uvas infinitas (todos los niveles)
80074754 F000
Desbloquear todos los niveles
80074778 0808
Códigos de monedas recogidas al máximo
Pueblo – nivel 1
80074698 F000
8007469A F000
Pueblo – nivel 2
8007469C F000
8007469E F000
Pueblo – nivel 3
800746A0 F000
800746A2 F000
Pueblo nivel 4
800746A4 F000
800746A6 F000
Jungla nocturna – nivel 5
800746B0 F000
800746B2 F000
Jungla nocturna – nivel 6
800746B4 F000
800746B6 F000
Jungla nocturna – nivel 7
800746B8 F000
800746BA F000
Río – nivel 8
800746C8 F000
800746CA F000
Río – nivel 9
800746CC F000
800746CE F000
Río – nivel 10
800746D0 F000
800746D2 F000
Río – nivel 11
800746D4 F000
800746D6 F000
Jungla diurna – nivel 12
800746E0 F000
800746E2 F000
Jungla diurna – nivel 13
800746E4 F000
800746E6 F000
Jungla diurna – nivel 14
800746E8 F000
800746EA F000
Montaña – nivel 15
800746F8 F000
800746FA F000
Montaña – nivel 16
800746FC F000
800746FE F000
Montaña –nivel 17
80074700 F000
80074702 F000
Ciudad – nivel 18
80074710 F000
80074712 F000
Ciudad – nivel 19
80074714 F000
80074716 F000
Ciudad – nivel 20
80074718 F000
8007471A F000
Catacumbas – nivel 21
80074728 F000
8007472A F000
Catacumbas – nivel 22
8007472C F000
8007472E F000
Catacumbas – nivel 23
80074730 F000
80074732 F000
Catacumbas – nivel 24
80074734 F000
80074736 F000
Catacumbas – nivel 25
80074738 F000
8007473A F000
El laboratorio – nivel 26
80074740 F000
80074742 F000
El laboratorio – nivel 27
80074744 F000
80074746 F000
El laboratorio – nivel 28
80074748 F000
8007474A F000
El laboratorio – nivel 29
8007474C F000
8007474E F000
El laboratorio – nivel 30
80074750 F000
80074752 F000

RUGRATS EN PARÍS

Tíquets dorados al máximo
8008591C 03E7
Tíquets rojos al máximo
8008591A 03E7
Objetivos golpeados al máximo y modificador de puntuación
80085388 FFFE
Tener todos los premios
80085910 1FFF
Puzzles
Globos infinitos
80073DC0 0004
Todos los niveles
Tiempo infinito
80085394 0013
Chucky Chan sueño infinito
80077BC8 0005

RÁNKINGS

LOS MEJORES DEL MES

1 ALONE IN THE DARK: TNN
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **SURVIVAL H.**

2 CRAZY TAXI
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

3 EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**

4 KURI KURI MIX
DISTRIBUIDOR **PLANETA** GÉNERO **PUZZLE**

5 UNREAL TOURNAMENT
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**

RÁNKING PS2 (SEGÚN PLANETSTATION)

1 DEAD OR ALIVE 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**

2 MOTO GP
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

3 Z.O.E
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**

4 SHADOW OF MEMORIES
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**

5 SILPHEED
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**

LOS MÁS ESPERADOS

1 METAL GEAR SOLID 2 (PS2)
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**

2 BREATH OF FIRE IV
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **RPG**

3 DEVIL MAY CRY (PS2)
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **AVENTURA**

4 GRAN TURISMO 3 (PS2)
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

5 MAXIMO (PS2)
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **ARCADE**

LOS 10 MEJORES (SEGÚN LECTORES)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 GRAN TURISMO 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 16**

3 DINO CRISIS 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
PRECIO **6.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

4 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 14**

5 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

6 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

7 SILENT HILL
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.990** ANÁLISIS **PLANET 10**

8 FINAL FANTASY IX
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 29**

9 RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **8.490** ANÁLISIS **PLANET 18**

10 FINAL FANTASY VII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 10**

¡PARTICIPA EN *LOS 10 MEJORES*!
ENVÍANOS TU RÁNKING A:
PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM
concurso *'LOS 10 MEJORES'*
C/ Joventut, 19
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT
E-MAIL: planet@intercom.es
FAX Nº 93 652 45 25

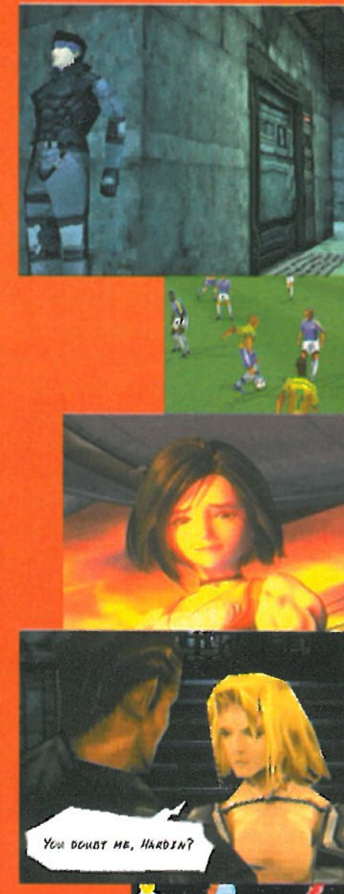
LOS + VENDIDOS (SEGÚN CENTRO MAIL)

PSX

1 ISS PRO EVOLUTION 2
2 TIME CRISIS: PROYECTO TITÁN + G-CON
3 ALONE IN THE DARK: TNN
4 FINAL FANTASY IX
5 MANAGER DE LIGA 2001
6 FINAL FANTASY VIII (PLATINUM)
7 COLIN MCRAE RALLY 2.0 (PLATINUM)
8 THE LEGEND OF DRAGOON
9 FIFA 2001
10 C-12: RESISTENCIA FINAL

PS2

1 Z.O.E
2 MOTO GP
3 FORMULA ONE 2001
4 CRAZY TAXI
5 SHADOW OF MEMORIES
6 STAR WARS: EPISODIO 1 - STARFIGHTER
7 SKY ODYSSEY
8 UNREAL TOURNAMENT
9 TEKKEN TAG TOURNAMENT
10 FIFA 2001

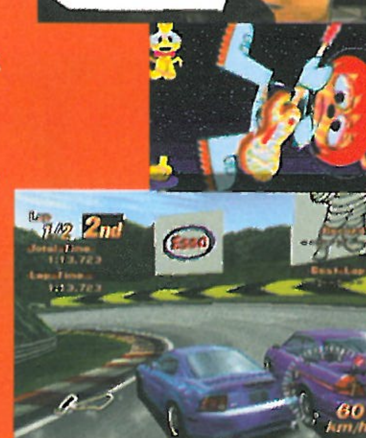


N 64

1 BANJO TOOIE
2 POKÉMON STADIUM + TRANSFER PAK
3 THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
4 MARIO TENNIS
5 PERFECT DARK
6 POKÉMON SNAP
7 MARIO PARTY 2
8 POKÉMON PUZZLE LEAGUE
9 NINTENDO 64 NEW MARIO PAK
10 DONKEY KONG 64 + MEMORY EXP. PAK

DREAMCAST

1 SKIES OF ARCDIA
2 THE HOUSE OF THE DEAD 2 (+PISTOLA)
3 SOUL CALIBUR
4 VIRTUA TENIS
5 JET SET RADIO
6 CRAZY TAXI
7 METROPOLIS STREET RACER
8 SHEN MUE
9 DAYTONA USA 2001
10 SONIC ADVENTURE



Nota de la Redacción: Los criterios para elaborar el Ránking PSX, Ránking PS2, Los mejores del mes y Los más esperados responden a opiniones totalmente subjetivas de los miembros de la Redacción.

RÁNKING PSX (SEGÚN PLANETSTATION)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 VAGRANT STORY
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 22**

3 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

4 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 14**

5 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

6 FINAL FANTASY IX
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 29**

7 DINO CRISIS 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **ACCIÓN**
PRECIO **6.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

8 RIDGE RACER TYPE 4
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 7**

9 SILENT HILL
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.990** ANÁLISIS **PLANET 10**

10 UM JAMMER LAMMY
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **MUSICAL**
PRECIO **6.490** ANÁLISIS **PLANET 11**

11 DRIVER 2
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

12 ISS PRO EVOLUTION 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **9.490** ANÁLISIS **PLANET 30**

13 COLIN MC RAE 2.0
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 21**

14 FINAL FANTASY VII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 10**

15 GRAN TURISMO 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 16**

DINO CRISIS 3

Videojuego del Milenio desarrollado por **José Miguel Martínez (Rociana, Huelva)**
Género **Supervivencia** Laboral 1er Premio **Pistola Falcon**

En *Dino Crisis 3* los dinosaurios se rebelan contra los autores de *Dino Crisis 2* porque no les pagaron y, para colmo, al pobre T-Rex su mujer sólo le puede dar papilla tras romperse los dientes. Todo esto se verá en la presentación del juego. En este título no se controla a los humanos para matar dinosaurios, sino que tenemos que utilizar a los reptiles para liquidar a los que les deben dinero.



Opinión Planet Bill Gates se creía muy listo porque al pensar que había conseguido *Dino Crisis 3* en exclusiva para X-Box... ¡Pues no! La exclusiva argumental la tenemos nosotros de la mano de José Miguel Martínez, que nos narra el curioso giro sindical que ha tenido la serie. ¿Así que los dinosaurios en realidad tienen contratos basura que no se cumplen? Esperemos que la UGT (Unión General de Tyrannosaurus) tome cartas en el asunto.

GAZPACHO MIX MANUAL

Videojuego del milenio desarrollado por **José Antonio Fernández-Agüera (Sevilla)**
Género **Cocinilla'em-up** Premio de Consolación **Pad Hyper eXtreme**

Hola Planet, éste sí que es el juego del milenio, es lo único que faltaba en el panorama brillante de nuestra moribunda gris. Se trata de crear un simulador de hacer gazpacho en el que, como indica el título, tendremos que elaborar a la antigua, vamos, sin batidora. El juego tiene más gracia si se juega con alfombrilla cual *Dance Dance Revolution* ya que en pantalla irán saliendo los botones que debemos pulsar. Dependiendo de cómo salga el gazpacho nos darán títulos como: 'tritúrate tú en vez de los tomates', 'grumos como píxeles en *Army Men*', 'peor que el de Don Simón' o "incluso el Ozú está más bueno". Si nos sale bien, cosa prácticamente imposible, nos dirán: 'como el de mamá'. Una vez superadas las quinientas recetas que incorpora el juego con éxito y ver los créditos accederemos a un modo dos jugadores en el que tendremos que hacer un buen gazpacho antes que nuestro amigo.

Opinión Planet Un saleroso sevillano nos propone un juego con 'mucho tomate'. Vale, un simulador de gazpacho es más raro que un cuadro de Stevie Wonder pero, qué demonios, si los japoneses son capaces de crear un simulador de excavadoras (ver *Power Diggerz* en *Cuenta Atrás*) ¿no se va a poder hacer lo mismo con este refrescante plato español?

DRIVER

El Peor Truco por **Bruno Rodríguez (Vigo)** Premio **Tarjeta 2Mb**

Tengo el *Driver* y descubrí un truco con el que seguro que os váis a reír. Sólo tenéis que dejar semivolcado un coche cualquiera, en Miami, donde hay un muro que nos impide ir al agua y hay suficiente sitio para pillar carrerilla. Tiráis vuestro coche contra el que está volcado, de tal forma que saltéis altísimo y pasaréis por encima de la pequeña valla. Una vez al otro lado, tratad de llamar la atención de la policía y veréis cómo se empotra contra el pequeño muro. Cada vez vendrán más y más policías, aumentando la diversión. Por cierto: no os olvidéis de poner el truco de invencibilidad antes de probarlo.

Opinión Planet Como se suele decir "la justicia es ciega". Será por eso que los policías de *Driver* son incapaces de ver que tienen un muro justo delante de las narices, dejando los coches con más bollos que el surtido de Repostería Martínez. ¡Gracias Bruno por enviarnos el truco más cafre del mes!





FUERA DE ÓRBITA

¡PARTICIPA Y GANA!

Colabora con esta sección enviando Videojuegos del Milenio o Peores Trucos y gana la satisfacción moral de salir en las sagradas páginas de Planet... y algún que otro regalillo (Tarjeta de Memoria, Pistola, Mando...). Escribe a:
C/ Joventud 19, 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)
o bien envia un e-mail a planet@intercom.es

LA ESTRELLA INVITADA...

BIENVENIDOS A LA SECCIÓN LA ESTRELLA INVITADA, EN LA QUE CADA MES OS HABLAREMOS DE VIEJAS GLORIAS DE PSX QUE CON EL TIEMPO SE HAN GANADO EL CALIFICATIVO DE 'CLÁSICOS'.







SUPER PANG COLLECTION

DAME *PANG* Y DIME TONTO

DESARROLLADOR **CAPCOM**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **LO HUBO**
AÑO DE ORIGEN **1998**

A finales de los 80 y principios de los 90, una de las recreativas que hacía desaparecer más rápidamente la asignación semanal de los miembros de esta redacción fue *Pang!*, un juego creado por la pequeña compañía Mitchell Corp. y adaptado al mercado internacional por la todopoderosa Capcom. Como los más conocidos representantes del género puzzle, su mecánica era tan sencilla que enganchaba con más rapidez que un tubo entero de pegamento Imedio: reventar una especie de pompas que rebotaban por toda la pantalla y que a cada explosión se dividían en dos más pequeñas. Fue precisamente Capcom quien, tomando ejemplo de artistazos del calibre de Tom Jones y Camilo Sesto, decidió hacer un recopilatorio de los tres juegos de la saga en un mismo CD llamado *Super Pang Collection* para PSX.

El primer *Pang!*, que en algunos países se llamó *Buster Brothers* (y que en la recopilación se llama *Pomping World*), tiene el encanto de la sencillez: sólo consistía en reventar todas las burbujas de cada pantalla para poder pasarse los 50 niveles con los que cuenta. Su secuela, *Super Pang!*, introduce una notable mejora gráfica y presenta la novedad de tener dos modos diferentes: Panic Mode, en que no dejaban de surgir burbujas indiscriminadamente, y Tour Mode, en el que los protas viajaban por todo el mundo reventando burbujas. Las novedades del juego que completa la trilogía, *Pang 3*, eran bastante notables: teníamos que robar 'obras' de arte reventando pompas, incorporaba algunos cambios jugables y el diseño de los protagonistas era tridimensional. Además, podíamos seleccionar entre cuatro posibles: el mexicano Don Tacos, el pirata Captain Hog, la ladrona Shiela y el Leopardo Rosa. En los tres juegos con que cuenta esta imprescindible recopilación las músicas y los efectos de sonido son variaciones de los originales de arcade.

Por desgracia, es difícil encontrar un ejemplar de *Super Pang Collection* en nuestro país, con lo que la gente más joven lo tendrá crudo para disfrutar de las frenéticas partidas que proporcionaba cualquiera de los tres títulos de la saga.

EL PRIMER PANG! TENÍA EL ENCANTO DE LA SENCILLEZ: SÓLO CONSISTÍA EN REVENTAR TODAS LAS BURBUJAS DE CADA PANTALLA



UN *PANG!* INTERNAUTA

Que los ordenadores avanzan una barbaridad lo sabe cualquier pobre usuario que se haya gastado un dineral en el último modelo para ver que cuatro semanas después se quedaba desfasado... pero lo que no podíamos imaginarnos es que el lenguaje Java (para los no iniciados, un lenguaje de programación para páginas web) nos permitiría jugar a una notable versión de *Pang!* a través de la red de redes. La versión en cuestión se llama *Pang 96!*, tiene una opción para dos jugadores (que ralentiza un poco el juego, pero no le resta diversión) y puede encontrarse en la dirección http://www.multimania.com/pang96/. Si no habéis podido saborear el original, os recomendamos fervientemente que lo probéis.









FABRICANTE **BIG BEN INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR **ARDISTEL**
PRECIO **29.995 PESETAS**
PUNTUACIÓN

SCREEN STATION

¿Cuánto darías por estar jugando a tu Play cuando estás en pleno atasco de tráfico durante la operación salida? ¿Mucho? ¿Unas 29.995 pesetas? Pues tus deseos te serán concedidos gracias a la Screen Station, una pantalla portátil de cristal líquido de 4 pulgadas que es 100% compatible con la PSOne (los que tengan el modelo viejo de la consola no tienen más remedio que abstenerse). La Screen Station incluye un útil adaptador de corriente que se puede conectar al mechero eléctrico del coche, o bien se puede enchufar directamente al propio transformador de la consola. La imagen de la pantalla es aceptable gracias, sobre todo, al sistema de retro-iluminación (puede verse en la oscuridad), y a los ajustes de contraste y color que incluye. Asimismo el sonido se reproduce a través de dos pequeños altavoces incorporados, aunque recomendamos usar los auriculares que incluye el lote. El gran problema de la Screen Station es que vale más que la propia consola, con lo cual su uso quedará relegado a aquéllos que puedan permitirse el capricho. Lástima.



FABRICANTE **BIG BEN INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR **ARDISTEL**
PRECIO **4.995 PESETAS**
PUNTUACIÓN

MUEBLE UNIVERSAL

Este Mueble Universal es capaz de ahorrar bastante espacio y mantener almacenados y en perfecto orden juegos, mandos y pequeños periféricos. Esta dividido en dos partes, separadas por una bandeja corredera. En este pequeño cajón podremos situar nuestra consola (su tamaño permite colocar una PSX, PS One, N64, Dreamcast o un PS2 cómodamente), que queda perfectamente resguardada de golpes y polvo. Lo malo es que, salvo en el caso de la PS2 (que tiene bandeja para CDs), tendremos que sacar por completo el cajón para poder insertar un juego en cualquiera de las otras consolas. En la parte inferior podremos situar juegos y guardar mandos, apartados por una separata de madera. Encima de este conjunto podemos situar un televisor de reducidas dimensiones. El mueble viene sin ensamblar y con un escueto folio de instrucciones en cuatro idiomas (ninguno de ellos es el castellano, por cierto). A pesar de ello, el montaje no resulta demasiado complicado, aunque sí bastante guarrete ya que las tablas de conglomerado de que está formado el mueble desprenden serrín a go-gó. Una vez montado, y salvo algunos elementos como el frontal de la bandeja (que baila lo suyo) el conjunto queda bastante sólido gracias a la utilización de pivotes de plástico y tornillos. Sin duda, un accesorio práctico, que destaca ante todo por su ajustado precio.

PSX PORTY CASE

Todo aquél que se ha comprado un juego ha experimentado alguna vez la desagradable experiencia de ver cómo la caja de su posesión más querida se hacía pedazos, tras un viaje traumático, un desafortunado encuentro con una hermana menor o una caída accidental desde más de un metro de altura. Para evitar tales desaguisados podemos hacernos con la PSX Porty Case, un estuche ultra resistente que no se quiebra ni dándole de *yoyas* con un cenicero de granito (lo hemos comprobado, que para eso somos profesionales). El interior de esta carcasa puede albergar tres tarjetas de memoria, un manual de instrucciones (tiene un receptáculo especial) y un CD. Echamos en falta más capacidad para almacenar discos, pero el PSX Porty Case compensa esta carencia con su ajustado precio (995 pesetas un pack de dos unidades). Ideal para manazas y destrozones en potencia.

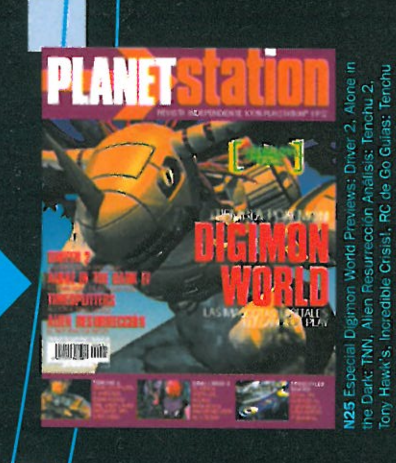


FABRICANTE **BOEDER**
DISTRIBUIDOR **BOEDER**
PRECIO **995 PESETAS (2 UNIDADES)**
PUNTUACIÓN

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET

SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!



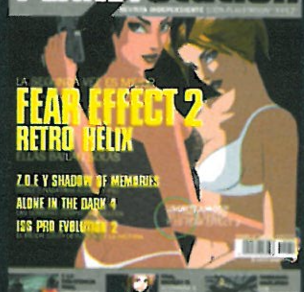
N25 Especial Digimon World Previews: Driver 2, Alone in the Dark: TNN, Alien Resurrección Análisis: Tenchu 2, Tony Hawk's, Incredible Crisis!, RC de Go Guías: Tenchu 2, Front Mission 3




N26 Reportaje: Especial El día PS2 Prewews: Tomb Raider Chronicles Análisis: Dino Crisis 2, Driver 2, Spyro: El Año del Dragón Guías: Tony Hawk's Pro Skater 2, Dino Crisis 2



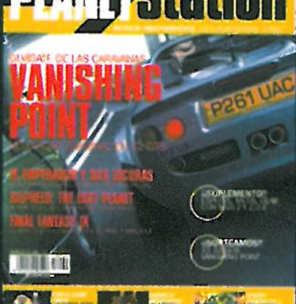
N29 Reportaje: Final Fantasy Previews: ISS Pro Evolution 2, The Bouncer Análisis: The Legend of Dragoon, Moto GP, Kessen Guías: TimeSplitters, Alien: Resurrección Especial DVD: Una consola de Cine



N30 Previews: Alone in the Dark: The New Nightmare, Onimusha: Warlords Z.O.E Análisis Fear Effect 2: Retro Helix, Shadow of Memories, ISS Pro Evolution 2 Guías: Final Fantasy IX (1ª parte)



N27 Reportaje: Tomb Raider Chronicles (Análisis+1ª Parte Guía), Especial ¿Qué juego comprar? Previews: Vanishing Point, Wipeout Fusion Análisis: Dead or Alive 2 Guías: Parasite Eve II (1ª Parte)

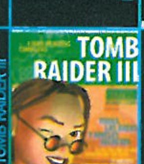


N31 Especial Kojima Team: Previa Metal Gear Solid 2, Análisis Z.O.E, reportaje especial Kojima Team Previews: Quake III Análisis: Vanishing Point, Street Fighter EX 3 Guías: Final Fantasy IX (2ª parte)



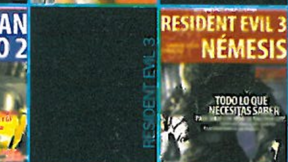
N28 Reportaje: Gran Turismo 3 Previews: C-12, Fear Effect: Retro Helix, Soul Reaver 2 Análisis: Alien Resurrección, Dynasty Warriors 2, SSX Guías: Tomb Raider Chronicles (2ª Parte), Parasite Eve II, ISS

MONOGRÁFICOS ESPECIALES


RESIDENT EVIL 2



TOMB RAIDER III

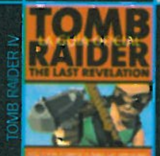

GRAN TURISMO 2

RESIDENT EVIL 3


COLIN MCRAE 2.0

MEDIEVIL 2


TOMB RAIDER IV



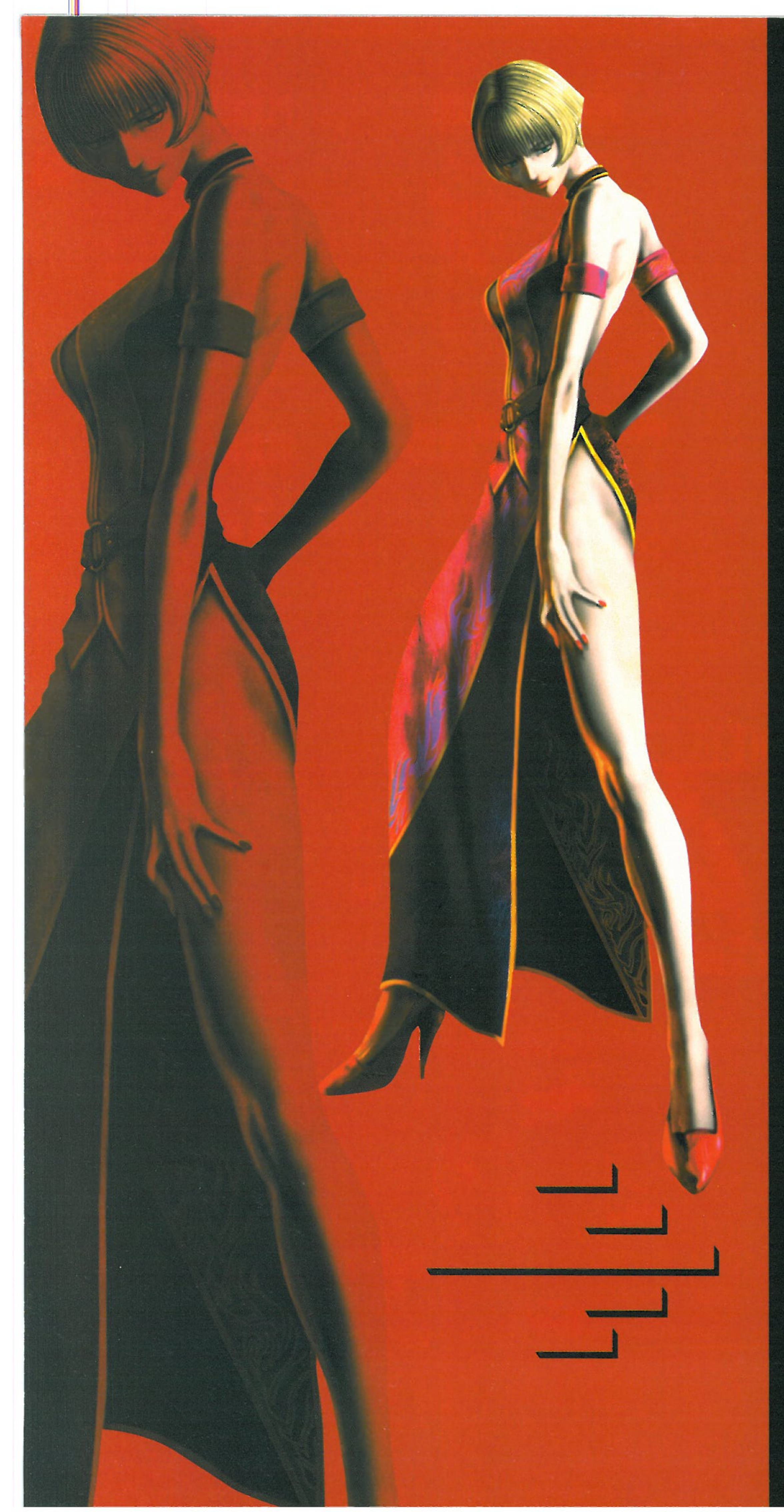
TOMB RAIDER CHRONICLES


FINAL FANTASY IX



N32 Especial Digimon World (Guía + Análisis) Previews: Alone In The Dark, Resident Evil: Code Veronica Complete, Devil May Cry Análisis: Toy Story Racer, Star Wars Starfighter, Street Fighter EX 3, Quake III: Arena Guía: Koudelka

NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3, ASÍ COMO EL MONOGRÁFICO *FINAL FANTASY VII* ESTÁN AGOTADOS.
Las revistas se venden al precio de portada, 495 pesetas (excepto num. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.



EN EL PRÓXIMO NÚMERO

Los fanáticos de *Bloody Roar* no pueden perderse bajo ningún concepto nuestro análisis de la última entrega de la mejor saga de lucha de PlayStation con permiso de *Tekken*. En *Bloody Roar 3* podrás disfrutar de los viejos luchadores transformables en animales de siempre, junto a unos gráficos a la altura de PS2 y un par de luchadores nuevos que no estaban siquiera en la primera versión que vimos del juego. Las bestias de *Bloody Roar* vienen dispuestas a coronarse como los animales más peligrosos del mundo (sí, más incluso que las vacas locas).

Más de un pájaro de mal agüero creía que ya no se lanzaría ningún título interesante de 32 bits en España... ¡pues se van a tener que comer sus palabras con patatas! Ni más ni menos que 3 joyas de Capcom para PSX nos llegarán de la mano de Electronic Arts: la aventura rolera *Megaman Legends 2*, el rol clásico *Breath Of Fire IV* y el plataformero *Megaman X5*. ¡A ver quién es el guapo que se pone a estudiar para septiembre!

Capcom también arrasará en PlayStation 2 con su primer título de terror para la consola negra de Sony: *Onimusha: Warlords*. Prepárate para enfrentarte en el medievo japonés a una horda de seres diabólicos, dispuestos a minarte la salud a cualquier precio (y no quejarse que al menos no hay que enfrentarse a fumadores de cigarrillos).

El mundo de los dibujos animados y el cómic invade la PSOne: *Astérix: Juegos Disparatados*, *Tintin: Objetivo Aventura*, y *Perro & Lobo* (una adaptación de los *cartoons* de la Warner) convertirán a nuestra consola más querida en la mejor amiga de los niños de 3 a 99 años.

A LA VENTA A MEDIADOS DE JULIO

NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.













XPLODER GB Y XPLODER CD9000
LLEVA TUS JUEGOS AL LIMITE

PANTALLA LCD COLOR
PARA PSone™



COLECCION DE ARTE CONTEMPORANEO



www.ardistel.com
Tfno. Consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas.min.